平成９年３月30日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第５号通巻191号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
March 30. 1997 No.191

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



AOUショー速報！
NEO・GEO64（仮）
SAMURAI SPIRITS

一致団結！パワフルフォーメーション

ついに発売期待作！
ストリートファイターIII

インスト技徹底解析！
鉄拳3

超美麗シューティング！
ソルディバイド

バーチャストライカー2/とべ!ポリスターズ
ブランニュースターズ/サンダーハリケーン/
怒ドンパチ/SCUD RACE/ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

一途な夜、至福の朝

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

ストリートファイターEX/バーチャファイター3/ウォーザード
X-MEN vs.ストリートファイター/サムライスピリッツ天草降臨
ブレイカーズ/ほか

1997
3.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

脳内モルヒネ噴出の2ゲームをカップリング。
目もくらむ疾走感！ハートがしびれる浮遊感！



ZTTL-0006 価格2,500円(税込)

2.28 IN STORE!

ランディング ギア＆サイド バイ サイド

サイキックフォース〜エクストラソングトラックス〜



ZTTL-0007 価格1,500円(税込)

サイキックファンよ熱くなれ！
アニメソングのヒーロー影山ヒロノブがホットにキメる!!

「LANDING GEAR」
タイトーフライトシミュレーターシリーズの最新作！カラフルかつポップなゲームオリジナルサウンドに加え、作曲者によるリミックスバージョンも収録！

「SIDE BY SIDE」
ハイクオリティなグラフィックを誇るリアルレーシングゲームのサウンドを完全収録！オリジナルサウンドと共にライブテイクアレンジバージョン、アルバムだけのイメージソングもパッケージング！

ZUNTATA RECORDS

ファンからの熱い要望に応え、対戦アクションゲーム「サイキックフォース」のボーカル曲集がミニアルバムで登場!!アーケード版・プレイステーション版の2枚のアルバムに収録されたボーカル曲はもちろん、影山ヒロノブが唄うプレイステーション版オープニング・エンディングソングを、詞、唄、ミックス、全てが新しい完全フルコーラスバージョンで収録！しかも、収録曲全てのオリジナルカラオケも入ったサイキックファン待望の一枚！

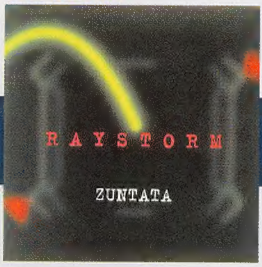
IN STORE NOW
好評発売中!!

サイキッカーのパワーに、否応なしに巻き込まれる・・・！



■サイキックフォース
ーアーケードサウンドトラックスー
ZTTL-0001 価格2,500円(税込)

究極のシューティングゲーム待望のCD化！



■レイストーム
ZTTL-0002 価格2,500円(税込)

脳細胞に響く強烈なインパクト。このサウンドに勝てるか!?



■ファイターズインパクト
ZTTL-0003 価格2,500円(税込)

サイキックフォース命。ディープなファンに直球勝負!!



■サイキックフォース
ーオリジナルサウンドトラックスー
ZTTL-0004 価格2,500円(税込)

プレイステーション版レイストーム。ゲームサウンドの真髄がここにある。



■レイストーム
ーノイ・タンツ ミックスー
ZTTL-0005 価格2,500円(税込)

春を呼ぶ ゲームミュージック 満開。
ZUNTATA RECORDS **3月新譜案内**

超伝説ダライアスのすべてがここに。
【DARIUS THE OMNIBUS -世代-】 価格2,500円(税込) ZTTL-0008
シューティングゲーム不朽の名作、ダライアスシリーズから"ダライアス"、"ダライアスII"の2タイトルをピックアップ。

聴けば、パズボブ天国へ一直線。
【パズルボブル ばらえてぃ〜】 価格2,500円(税込) ZTTL-0009
全国に「パズボブ」旋風を巻き起こした、大人気パズルゲーム「パズルボブル」シリーズの全サウンドを1枚のアルバムに凝縮！

ZUNTATA RECORDS推奨 全タイトル取扱店リスト

このリストのお店で購入されると、『ズンタタオリジナルステッカー』がもらえるよ！
※尚、数に限りがございますので、無くなり次第終了させていただきます。

<北海道>銀座山野楽器札幌店・新札幌店<宮城>三立一番町店<福島>三野屋郡山店・福島店<新潟>ジョーシン新潟1番館ディスクピア、マックプラザムジークフェライン荒町、石丸電器新潟店<茨城>石丸電器つくば店・牛久店・水戸店<千葉>銀座山野楽器千葉店・津田沼パルコ店、ヤマギワソフト千葉店<埼玉>ヤマギワ大宮店、銀座山野楽器アトレマルヒロ店・川越丸広店・川口そごう店・東松山店・飯能店<群馬>ダイイチ高崎店・伊勢崎店<東京>ヤマギワリビナ世田谷店・ソフト館・東京ソフトショップB館、銀座山野楽器小田急ハルク店・池袋パルコ店・町田小田急店・調布パルコ店、東急東横店・府中フォーリス店・本店、三野屋梅屋敷店、新星堂HyperPOP池袋店・新宿店・池袋アルパ店・飯田橋店・立川ボルト店・京王府中店・府中ヨーカ堂店・ジョージフォーラム店、石丸電器2・3・6号・本店、CDショップアポロ<神奈川>ヤマギワSOFT-IN Dio横浜店、銀座山野楽器ウイング上大岡店・横浜そごう店・相模大野ミロード店、ダイイチ平塚店<静岡>イケヤ高林店、すみや沼津バイパス店・本店、ディスクピア浜松店<愛知>ヤマギワ名古屋ナディアパーク店・名古屋メルサ店<石川>山蓄109店<富山>フクロヤ戸出店・黒部店・山室店・上飯野店・二口店・野村店・有松店<福井>松木屋ミュージックファクトリー日之出店<京都>ディスクピア京都1番館<大阪>ディスクピア阪急三番街店・藤井寺店・日本橋店・梅田店<兵庫>ディスクピア三宮1番館、星電社三宮ミスタージャケット<奈良>ディスクピア奈良1番館<滋賀>ディスクピア瀬田店<広島>ダイイチCOM CITY福山店、ダイイチディスクシティ紙屋町店、ダイイチ本店・八木店、音響堂イズミ呉店・朝日電器、新星堂広島店<岡山>ダイイチ岡山店・倉敷店・新倉敷店・青江店<愛媛>ベスト電器LIMB松山店<香川>タマルゼルBYタマル高松店、新星堂高松サティ店<福岡>アニマップ久留米店・本店、ダイイチDISK CIYY西新店、ベスト電器LIMB小倉店・西新店・福岡本店、銀座山野楽器福岡店<大分>リズムレコード<宮崎>ベスト電器LIMB宮崎店、西村本店<鹿児島>MUSIC SPACE CROSS<沖縄>ベスト電器LIMB那覇店<全国>WAVE・ディスクポート全店／その他、全国有名レコード店にて絶賛発売中!!

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/


TAITO
まもなくリバイバル旋風が
巻き起こる!
カンタンだけど奥が深い。そしておもしろい。
TVゲームの原点、伝説のブロック崩しが
90年代風にアレンジされて蘇った。
アルカノイドを知ってる人も、知らない人もやるっきゃない。
アルカノイドリターンズ
ARKANOID RETURNS
●興奮も2倍!二人同時協力プレイが可能になりました。
●やってもやっても飽きない、バラエティ豊かな99面のラウンドを用意。
●10種類のアイテムがゲームを大いに盛り上げます。
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー
募 集 中!
お問い合せ先045(593)7100



担当：KAL

ついに発売されたSFⅢ。もうプレイしたかな？そのプレイ感覚が従来のSFと違うのでとまどっている人も多いハズ。そんな君もそうでない君も、この特集で予習→ゲーセンへGO!

新時代のストⅡ、いやストリートファイターは、「このニュー ジェネレーション」から、まったく新しい格闘ゲームになっている。

システムの数から、実際プレイしているときの感覚まで、すべてがストⅡとは異質なのだ。

「ゼロ2」のような落ち着いた対戦をストリートファイターシリーズに求めているファンには、はじめのうちは少し(ほんとに少し)つらいかもしれない。しかし、それも新システムを覚えてしまうまでの辛抱だ。

爽快感、小気味よさは保証付きなので、この記事を隅から隅までじっくり読んで知識をたくわえ、準備万端でゲーセンに臨んでほしい。



新旧対決！バースッ!!

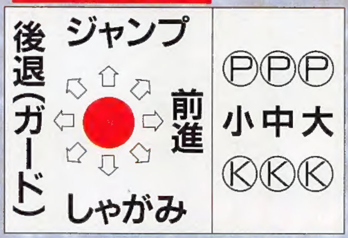
システム総おさらい&解説だ！

これまでに何度もシステムの紹介はしてきたが、本格的に解説するのはこれがはじめて。いままで謎につつまれていた部分も明確になったので、興味のあった人にはたまらないだろう。

基本から解説していくぞ。

基本操作

基本は8方向レバー&6ボタン。これは変化なしだ。しかし今回は空中ガードが無いのでそこんとこ要注意！





空中ガード安定なんて、もう通用しないのだ。

ダッシュ

SFⅢには、これまでのSFシリーズとは一線を画する決定的システム、「ダッシュ」が存在する。性質はキャラ毎にかなり違い、共通しているのは「ダッシュ中に技を出すことはできない」という点のみ。長距離を普通にダッシュするキャラがいれば、後ろダッシュのみ異様に早くて移動距離も短い、といったキャラもいる。これは、たかがダッシュなどと言っていられないようだ。ダッシュの修練度が重要になってくるキャラもいるに違いないぞ。



いぶきはバックダッシュまで特殊。残像が残るのだ。幻惑に使える。



リュウ・ケン・ショーンタイプのバックダッシュは、短い距離を一瞬で下がる。



前ダッシュは、間合いを詰めるのに便利だが、すぐ止まれないぞ。

今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！
一致団結！パワフルフォーメーション

ゲージを効率よく溜めよう

スーパーアーツゲージを効率よく溜められるようになると、展開上かなり有利だ。小技連打や飛び道具、チェーンコンボなどより、単発の大打撃のほうが多く溜まるぞ。


打撃系の１打はよく溜まる。

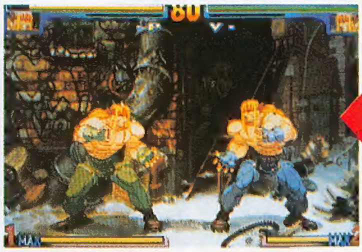

牽制技はあまり溜まらない。

スーパーアーツ



同じキャラでも、選んだスーパーアーツで人生かわる。

好みに応じて選択せよ！



キャラを選択後に、戦法までを左右するスーパーアーツを3つずつ用意されている中から1つだけセレクト。以後、ゲームオーバーになるまでは選んだスーパーアーツで闘っていくことになる。

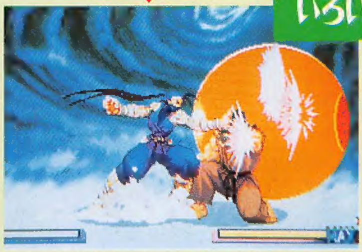
スーパーアーツは、使用できるようになるまでに溜めねばならないゲージの長さから、ストックできる最大数まで、その種類によってかなり個性化がはかられている。小出しに使っていけるのがいいか、一生懸命溜めて一撃必殺に賭けるか。自分の性格と戦法にあいそうなものを、早く見つけよう。

効果はさまざま いろいろ探るべし！


下のゲージに注目！表示がタイムに変わっている。


これが減っていくまでなら、何度でもつかめるのだ。


鎧通しはヒットすると一撃！吹き飛ばす。


ガードされたり遠いと、半飛び道具に変化する！

スタンゲージ



体力ゲージの下にある細長いゲージ。これがスタンゲージだ。ピンクに変化していく。

スタンゲージには気をつけろ！

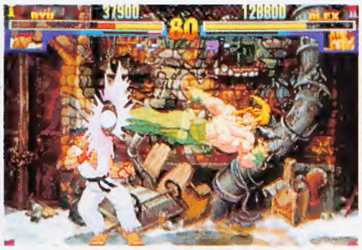




スタンゲージは、ダメージを受けるごとに溜まっていく。これが満タンになると気絶してしまうのだ。気絶したら連続技の的なので大ピンチ！常に注意を！

溜まりやすい技を探せ！

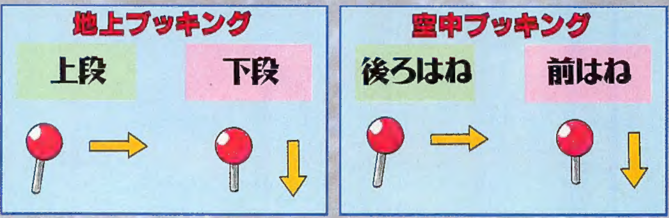
スタンゲージは、技ごとに溜まりやすさが設定されている。どの技を使っていけば相手を気絶させやすいのか、これを知っておくのも重要だ。

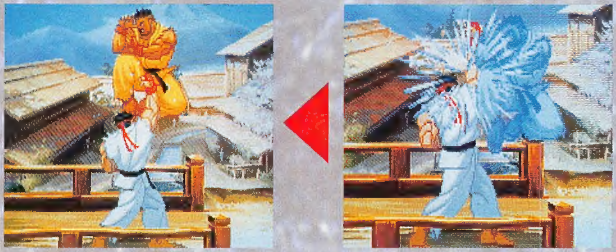

単純な打撃、大キック1発や昇龍拳などは、スタンゲージが急増化する!!


密かに投げ・つかみ技もスタン効果が高い。ただしつかみ技はレバガチャで抵抗可。

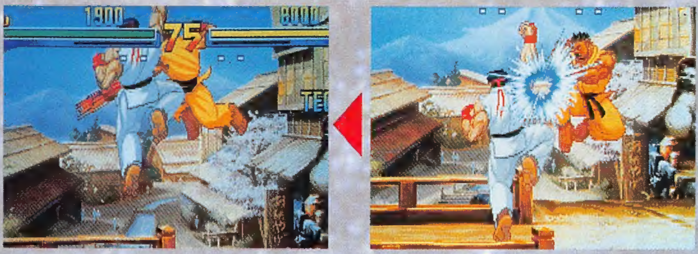

スタンゲージはキャラによって長さが違うのだ。

ブロッキング





空中ブロッキングは、跳ねる方向を考えて使いたい。



なんと昇龍拳までブロッキングされる時代に！ 世代交代の波か……。

誘導的に使っていくか、防御に使っていくか

ブロッキングは、成功すれば、それがたとえどんな技であったとしても、体力を1ドットたりとも削られずに済む非常に強力な防御テクニックだ。ガード不能技の電刃波動拳などにもきちんとブロッキングできる。

しかしこのブロッキング、コマンド上、タイミングを合わせるのが(成功させるのが)難しい。しかも、もともと隙の少ない小技などにブロッキングしても、その僅かな隙に攻撃するのは至難の業。やはり狙いはモーションの大きい大技だろう。

小足払いにブロッキング



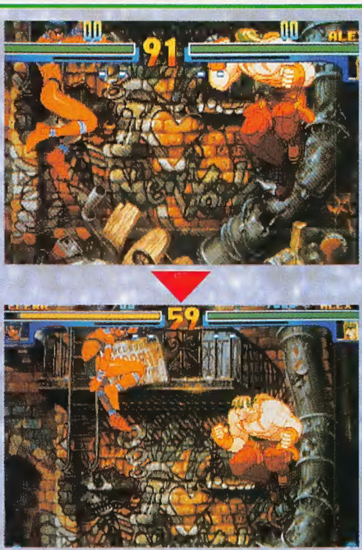
失敗

必殺技旋にブロッキング→反撃成功



ハイジャンプ





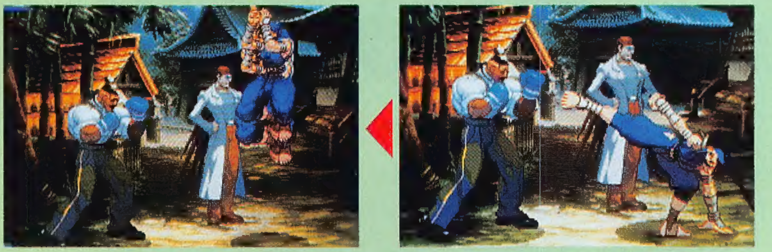
跳躍力のあるエレナと逆に無いアレックス。2人のノーマル垂直ジャンプはこれくらい。

同じ2人がハイジャンプすると、ここまで差が出る。エレナ跳ぶ跳ぶ。

一気に接近！戦局をかえろ

ハイジャンプも、ダッシュ同様SFシリーズにはなかった要素だ。ただハイジャンプと言ってもXVSのように画面外まですっ飛んでいくことはないので、慣れてない人も安心してほしい。遠間から一気に跳んで連続技を狙うときなどに非常に役立つのだ。

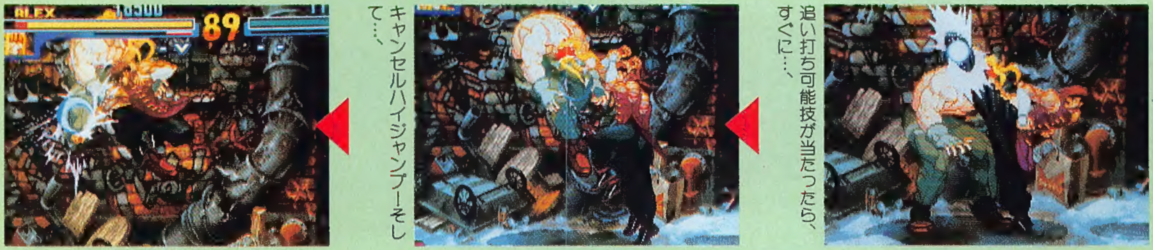
ハイジャンプキャンセル



ハイジャンプで空振りキャンセルできるキャラも。

ハイジャンプ+追い打ちの例

となりで解説している"追い打ち"とハイジャンプキャンセルを組み合わせると、こんな空中コンボも可能。



追い打ち可能技が当たったら、すぐに……

キャンセルハイジャンプ−そして……

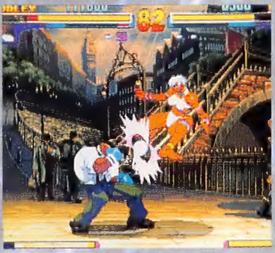
ジャンプ攻撃で追い打ち。地上につなげることも可。

今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！
一致団結！パワフルフォーメーション

リープアタック



全キャラ装備の中段攻撃、リープアタック。小ジャンプのように跳び、決められたタイミングで自動で通常技を出す。リープアタックは大きく2グループに性能分けすることができる。出は早いが地上技につなげにくいタイプ。出は遅いが地上の技に連続でつなげるのがラクなタイプだ。



エレナのリープアタックはちょい短そう。



リュウ・ケンのリープアタックは出が早い。



出が遅いタイプのリープアタックは、間合いさえ合えば、



小技につなげることが可能だ。ダッドリーなどもそう。

ジャッジメント？

ここに載せた5枚の連続写真は、3ラウンド目にダブルKOまたはドローをしたときの、その後の成り行き。そう、つまりSFⅢには〝ファイナルラウンド〟は存在しないのだ。判定基準が何なのかなど、詳しいことは不明。でも、負けるとせつない…。











クイックスタンディング

投げられたあと、転ばされたあとのダウン時、キャラが地面に「ベタン！」となった瞬間にレバーを下に1回入れることで、無敵状態で素早く起きあがる。攻撃側のタイミングを狂わすことができる。



転んだ！地面に落ちる瞬間だぞ。



成功すれば違うアクションに。ボイスも入る。



例。これがリュウの通常起き。

チェーンコンボ

SFⅢには、一部のキャラにだがチェーンコンボ(仮名)が存在する。しかもチェーンの法則性がこれといってあるわけではなく、あるキャラは中P→大Pのみ、あるキャラは小→中→大K、というように、それぞれ専用にルートが設けられている。凄いのはダッドリーで、大攻撃から小・中攻撃に戻るルートなど、これまでのチェーンの常識を覆すバリエーションばかりだ。



チェーンスタート。右下へ。







近距離小K→中K→大Kチェーンの連続写真。キャンセル必殺技が可能かどうかは、チェーンによって違う。

追い打ち

これもSFシリーズにはなかったフィーチャー、追い打ち。相手キャラが〝やられグラフィック〟であるうちにさらに攻撃を加え、コンボ数を増やすシステムだ。

必殺技等を当てて、相手キャラが地面に落ちるまでやられポーズのままだったら、そこが狙い目。感覚はSFEXの追い打ちに近い。

また、追い打ちするのに都合がいい、いわば「追い打ち始動技」ともいえる、特殊な効果をもつ通常技を備えているキャラもいる。右のページで例に挙げたユンの蹴り上げやいぶきの近立ち大K（同じく蹴り上げ）は、相手を浮かしてしまう。ほかにも吹っ飛ばす系の必殺技があやしいぞ！



近距離立ち大Kが、いぶきの追い打ち&浮かし技。キャンセルかかるしハイジャンプできるけど(↑)、今回は待って風斬りだぁ(↓)。





重量級投げキャラにして主人公であるアレックス。今回は彼の必殺技、スーパーアーツについて解説していこう。パワーファイターらしい力強い技がそろっているぞ。

必殺技

●フラッシュチョップ

この技は中または大で出してヒットさせると、相手をひるませる効果がある。密着でヒットさせれば、投げが確定するぞ。

小には相手をひるませる効果はないものの、技の出が早いので、通常技キャンセルから連続技になる。

中や大は技の出がやや遅いため、通常技キャンセルでは連続技にならない。相手をピヨらせたときや、連携で使っていこう。


密着からフラッシュチョップがHIT！


中や大だと相手がひるんで…、


つかまえた！

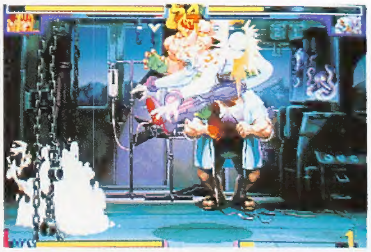
●パワーボム

高威力のコマンド投げ。通常技をガードさせてからの当て投げで狙う場合は、立ち小Kからがつかみやすい。

●エアニースマッシュ

ヒザ蹴りの体勢で跳びだし、空中の相手を地面にたたきつける。

昇龍拳的な技に見えるが、地上の相手には当たらないし、無敵技でもない。先読みの対空技として使うことになりそうだ。


エアニーがHIT！この後地面へたたきつける。

●エアスタンビート

ジャンプして空中から相手を踏んづけるという、豪快な技。

ため技ということもあり、すぐに実戦で有効に使うのは難しいが、しゃがみガード不可、ボタンによってジャンプ距離を変えられる等の性質を利用してうまく使いこなしていきたい。

●フライング・クロス・チョップ

バックジャンプ中には出せないが、垂直ジャンプ、前ジャンプ中なら任意のタイミングで出せるので、意外な動きができる。

スーパーアーツ

●ハイパーボム

ゲージも長いし、MAXも1。そのぶん、決まったときの威力もハンパじゃない。体力満タンから、半分以上を一気に奪える。

この技を選んだ場合のアレックスは、ゲージを効率よくためるのを意識してプレイすることが重要だ。

必殺技のパワーボムと同様な狙い方で決めることができるが、いったん入力してしまうとつかめなくてもゲージは消費してしまう。確実に決めていきたい。



ハイパーボムでKO！ゲージも長いが、とにかく減る〜。

●ブーメランレイド

チョップ4発から、最後にバックドロップで締める、打撃+投げのスーパーアーツ。

前述のハイパーボムに比べるとかなりゲージが短く、MAXも2となっているので、この技を選んだ場合のほうが堅実な闘い方ができそうだ。

打撃から入るコンボなので、連続技に組み込める点でも安定感がある。

リープアタックヒット時や、跳び込みから立ち中Kを経てつなぐことができるぞ。


打撃から入り、結局投げるブーメランレイド。

●スタンガンヘッドバッド

一言で説明してしまえば、ZERO2のバーディーのブルリベンジャー。ジャンプで一気に間合いをつめ、つかむ。ボタンによりジャンプ距離が変えられ、大ならば画面の端〜端でも射程内だ。相手との間合いによって小〜大を使い分けていこう。

つかんだ後は相手がピヨるまで頭突きを入れる。ただし、ピヨらせるまでのダメージは、たいしたことないので、ピヨらせた後がかんじんだ。

この技、MAXは1だが、ゲージは短い。


オラァ！弾うってんじゃね〜よ！


ケン、ピヨリ確定。

ALEX インストコマンド

必殺技		
フラッシュチョップ		↓↘→+P
パワーボム		→↘↓↙←+P
エアニースマッシュ		→↓↘+K
エアスタンビート		↓ため↑+K
フライングクロスチョップ		空中で↓+大K
スーパーアーツ		
Ⅰ	ハイパーボム	レバー1回転+P
Ⅱ	ブーメランレイド	↓↘→↓↘→+P
Ⅲ	スタンガンヘッドバッド	↓↘→↓↘→+P

ダッドリー



カプコンのボクサーというとバイソンを思い浮かべる人も多いと思うが、ダッドリーにはタメ技がなく、バイソンとはまた違った意味でボクサーらしいキャラとなっているぞ。

キックはなしよ！

まず最初に言っておくが、ダッドリーにはキック技がない。キックボタンを押してもパンチ技が出るのだ。その辺はバイソンと一緒。一応表記上キックボタンの技はキックと書いていくので混乱しないようにしてほしい。

では通常技の中から、いくつかをピックアップして紹介していこう。

●立ち小パンチ

出が早く、判定も結構強い技だが、しゃがんでる相手に当たらなかったりして、使いにくかったりもする。

●しゃがみ大パンチ

いわゆるアッパー系の技で対空に使っていける技だ。対空としての性能は結構いいぞ。必殺技のジェットアッパーと使い分けよう。

●レバー入れ大キック

レバー入れ系の技は他にも小パンチ・大パンチ・中キックがあるのだが、その中で一番使用頻度が高そうな技がこの大キックだ。簡単に言うと使い道が2つある技で、一つ目は判定の強さを利用して、中距離から相手の足払いを潰すのに使え、二つ目の使い道は相手のしゃがみガードを潰す中段技としての使い方だ。技の出も結構早いのでしゃがみ小キック（下段）と使い分けて2択をかけていこう。


これが→大K。足払いを潰したとこだ。中段技でもあるぞ。

おすすめチェーン

ここで即戦力になりうる、おすすめのチェーンコンボを紹介しよう。表記の注意として、しゃがみは↓、パンチはP、キックはKとしてあるのであしからず。

●小P～中P～中K

最後の中Kにキャンセルをかけていくのが狙いのチェーン。また、小Pがしゃがまれると当たらない相手にはスカしてそのまま投げも狙えるチェーンでもある。

●小K～中K～中P～大P

最後の大Pが2段攻撃になっていて、計5段ヒットするコンボ。いかにもボクサーらしいラッシュが楽しめるぞ。

●↓小K～中K

下段スタートのチェーンコンボ。2段目の中Kはしゃがみで出しても、強制的に立ちになる不思議なコンボだ。

●→大K～中K

中段スタートのチェーンコンボ。前記の下段チェーンと使い分けると強力だ。

これぞボクサー!な、必殺技たち

ダッキング、クロスカウンターなど、いかにもボクサーらしい技の多いダッドリーの必殺技。では一つずつ紹介していこう。

●ジェットアッパー

昇龍拳と言うよりもタイガーアッパーカット系の技。

無敵時間がないようなので完全な対空技とは言い難く、実際も潰されやすい。連続技用か？

●マシンガンブロー

相手に猛スピードで踏み込んで行き、パンチの連打を浴びせる技。小中大で踏み込む移動距離が変わり、パンチの打数も変わってくる。弱なら出も早いので連続技に組み込めそうだぞ。

●ダッキング・ストレート（アッパー）

コマンドを見て分かる通りこの技は2段階の動きをする技だ。まず上半身無敵のダッキングで相手に猛スピードで近づき、もう一度ボタンを押すことで、ストレートやアッパーを出すことができる。

ダッキング自体はマシンガンブローの移動部分と似ているので、マシンガンブローと思わせて近づき、そのまま投げを狙うこともできる。チェーンキャンセルで使って2択をかけていけそうだ。


ダッキングで波動拳を抜けたとこ。この後ストレートキャンセルスーパーアーツなんてことも。

●クロスカウンター

コマンドが成立するとともに腕をだら～んと垂らし、その上半身部分に相手の攻撃をくらうと、ものすごいスピードで反撃をたたき込む、俗に言う当て身（実際の言葉の使い方は間違っているが、わかりやすく言った場合）技だ。

ただこの技は相手の攻撃を受けたときにしっかりダメージを受けるので、体力のないときにきめると危険だぞ。


これがクロスカウンターの攻撃受け付けポーズだ。かかってこい？

●ロケットアッパー

ジェットアッパーを小中大と3回繰り出す、ケンの昇龍裂破のような技。当たった時は爽快だが、お約束ではずした時の隙がでかいので、バクチは危険かも。ちなみにゲージはMAX2だ。

●ローリングサンダー

相手のボディにパンチをたたき込む突進系乱打技だ。連打することによりヒット数が増えるので、がんばって連射しよう。また、ガードされてもあまり隙がなさそうだが、ゲージがMAX1なので、無駄遣いできない感が漂う。

●コークスクリューブロー

これは写真を見てもらったほうがわかりやすいだろう。写真のようにキリモミ状態のパンチを出しながら、少し前進する技だ。この技は攻撃力こそ低いものの、ガードされても隙がなく、ゲージもMAX3まであるので気兼ねなく使っていけそうだ。威力を取るか、使いやすさを取るか君ならどうする？


これがコークスクリューブロー。とても使いやすいぞ。

DUDLEY インストコマンド

必殺技		
ジェットアッパー		⇨⇩⬂＋P
マシンガンブロー		⇦⬃⇩⬂⇨＋P
ダッキングストレート		⇦⬃⇩⬂⇨＋Kの後P
ダッキングアッパー		⇦⬃⇩⬂⇨＋Kの後K
クロスカウンター		⇨⬂⇩⬃⇦＋P
スーパーアーツ		
Ⅰ	ロケットアッパー	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋P
Ⅱ	ローリングサンダー	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋P（連打）
Ⅲ	コークスクリューブロー	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋P



若き双龍 ユン&ヤン

接近戦を得意とするユン&ヤン。雷撃蹴からガンガン攻めろ！

担当：GED

ユンとヤンの違い

パンチボタンでキャラを選ぶと「ユン」になり、キックボタンで選ぶと「ヤン」になり。これは単にグラフィックの違いだけで、技や判定の違いはないようだ。

チェーンあり追い打ちありの通常技

通常技は、どれもリーチが短いが、立ち大パンチと立ち&しゃがみ大キックはそれなりのリーチを有している。

小パンチから中パンチのみという制限付きだが、チェーンがかかる。チェーンからのキャンセルもかかるぞ。

注目すべきは立ち中キックで、これは真上方向に強い対空向けの技で、吹っ飛んだ相手に追い打ちをかけることもできる特殊な技。大の絶招歩法などを当てるといいだろう。

レバー入れ立ち中キックは、小ジャンプして中段攻撃をする。連続技にはつなげられないが、間合いを詰めつつ中段を攻撃できるぞ。

ユン&ヤンのリープアタック（中段攻撃）は連続技にならないものの、出が早く、当たり強い。反撃されないようにぎりぎり当たる間合いで使っていこう。



立ち中キックで落とし、



絶招歩法で追い打ち！

リーチの短さは必殺技で補う

●虎撲子

地が震えるほどの震脚を踏みつつ両掌を前に突き出す技。出はかなり遅いが、見た目よりもかなり当たり判定が大きいので、キャンセルで使ったりして、判定を置いておくように使っていくといい。画面端でヒットさせたら、浮いている相手に追い打ちもかかる。

●絶招歩法

拳を突き出したまま一気に踏み込む突進系の技。ガードされると隙は大きいが、通常技のリーチの短さを補うには欠かせない技。小は近距離用だが出が早く、大は出が遅いが遠くまで届く。連続技に使うなら小で、遠い間合いから不意を突くなら大を使おう。立ち中キック後の追い打ちとして大を使うことも多い。

●穿弓腿

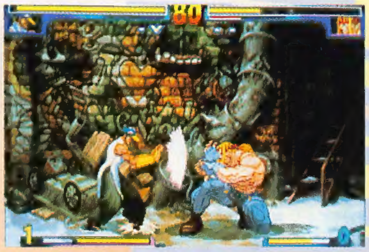
片手をついて、下から相手を蹴り上げる技。対空にも使えるが、前転を利用して飛び道具を抜けることもできる。絶招歩法と同じように、小は早くて近くを、大は遅いが遠くを攻撃できる。大の穿弓腿で吹っ飛ばした後に追い打ちがかかることも覚えておこう。大の穿弓腿からスーパーアーツで拾うこともできるぞ。

●前方転身

相手のほうに両手をかけて宙返りし、背後に回り込む技。この技自体に攻撃力はないが、相手の硬直中にスーパーアーツをたたき込むことができるし、通常技からキャンセル連続技につなぐこともできる。

●雷撃蹴

空中から急降下し、鋭い蹴りを放つ中段技で、着地の隙もないので使用頻度は高い。小が急角度であるのに対し、大は浅い。普段は、素早く間合いを詰めつつ中段を攻撃できる大を使うことが多い。打点が高くなければ連続技にもつながるぞ。



雷撃蹴で跳び込め！



虎撲子は見た目よりもずっと判定がデカイ。

おすすめは転身穿弓腿かな

●転身穿弓腿

穿弓腿のパワーアップ版。威力があるだけでなく、出の早さもかなりのもの。連続技だけでなく、返し技としても使っていけるぞ。浮かした後の追い打ち技に使ってもいいだろう。

●槍雷連撃

肘と跳び蹴りにより突進系の打撃技。これも連続技や追い打ちに使える。至近距離なら返し技にも使える。

●幻影陣

一定時間2体の分身（残像）がつく（タイマーゲージは下に表示）。通常技は本体のみだが、必殺技は分身も攻撃判定を持つ。分身中は、技を空振りしたときの隙がほとんどないのでラッシュがかけやすい。



大穿弓腿からも追い打ち可能。



スーパーアーツで追い打ちをかけることもできるぞ！



残像がつき、特定の技のヒット数が増える幻影陣。

YUN&YANGインストコマンド

必殺技		
	虎撲子（こぼくし）	↓↙←+P
	絶招歩法（ぜっしょうほほう）	↓↘→+P
	穿弓腿（せんきゅうたい）	↓↘→+K
	前方転身（ぜんぽうてんしん）	→↘↓↙←+K
	雷撃蹴（らいげきしゅう）	空中で↘+K
スーパーアーツ		
Ⅰ	転身穿弓腿(てんしんせんきゅうたい)	↓↘→↓↘→+K
Ⅱ	槍雷連撃（そうらいれんげき）	↓↘→↓↘→+P
Ⅲ	幻影陣（げんえいじん）	↓↘→↓↘→+P



格闘家としての魂、いまだ失われず!

いつの時代でもリュウの爽やかさは変わらず、相手に対する敬意も忘れない。ただ純粋に強さを求め続ける彼に、惹かれていくプレイヤーも多いはず。そんなリュウがスリーになって、どんな技を身に付けたか楽しみなところだ。その修業の成果を見てみよう。

基本となる技はどうなったか?

大幅な変化は見られないが、モーションの一つ一つ自体は確実に変わっている。相手との間合いによって変化する技があり、中でも立ち中キックは近距離で当てると膝蹴りになってキャンセルをかけて必殺技を出すこともできる。間合いが離れると真横に伸びる蹴り技となり、少し離れた間合いから牽制技として使えそうだ。

しかし、リーチが長いほうではないので、他キャラの技と張り合おうとすると勝てる気がしないのが正直なところだ。もちろん、キャンセルをかけることはできない。そう、キャンセルといえば、大足払いにキャンセルをかけて、必殺技を出すことができなくなった。動き方がなんかコサックダンスっぽい感じがする。他には、立ち遠距離大パンチが正拳突きではなく、フックになっている。

ダッシュで機動力アップ!

リュウの持つダッシュは素早く移動距離が短いので、相手に対して不意を突きやすい。相手の動きが細かいと言ったほうが的確か。このダッシュを使って相手に近づき、そこから昇龍拳や投げ、鎖骨割りなどの攻撃を使い分けるといいだろう。

バックダッシュはさらに増して移動距離が短い。だが、相手の技を少し後退してから反撃するという動きをするには、最適だろう。その動きは、正しく格闘家そのものだ。

これがリュウの必殺技だ!

必殺技は、今まで通りの波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つに加えて、上段足刀蹴りという技が加わった。この上段足刀蹴りというのは真横に突き出る蹴り技で、ボタンによって移動距離が変わる。弱で出すと前進しないが、強ボタンで出すとかなり前に突き出る。取り敢えず、離れた間合いから出してみよう。が、ガードされると反撃される。


新技をどこまで生かせるか？

波動拳はもうお馴染みの飛び道具だが、今回飛び道具を持っているキャラはリュウ、ケン、いぶき、オロの4人だ。取り敢えず、ショーンのハドウバーストは除いておく。飛び道具を持っていないキャラには比較的有利に試合を進められそうだが、そういうキャラには飛び道具に対する技があるので、そうそう思い通りにはいかないはずだ。昇龍拳は頼れる対空技として使えるが、無敵時間はほぼないと見ていいだろう。竜巻旋風脚は空中で出せなくなり、地上で出しても弧を描くようになった。奇襲技として使うといいだろう。

身に付けた技は真・昇龍拳と電刃波動拳!

真空波動拳は今までと変わりはなく、波動拳が5つ重なっている。射出したときの風圧がかなり凄い。連続技としての使用はもちろんのこと、相手の技に対してカウンターを狙うこともできる。真・昇龍拳は、地上でアッパーを当ててから昇龍拳の拳の部分、膝と順に当てていく。スーパーアーツのゲージが3つの中で一番長く溜まりにくいが、その分威力が高い。ちなみにスーパーキャンセルが可能なので、立ち中パンチ→昇龍拳→真・昇龍拳という連続技もできる。


これが噂の真・昇龍拳!空高く駆け上がれ!!

それから、真・昇龍拳は対空技として使ってしまうとただの多段ヒットする昇龍になってしまうので、なるべく地上で使うようにしたい。ヒットすると拡大画面になり、スローがかかる。

電刃波動拳はコマンド入力と同時にボタンを押しっぱなしにしておくことで、電磁力を体内に充電することができる。蓄積された電気をボタンを放して放出すると、相手はガードをすることができず、


只今溜めております。

おまけにスタン効果まである。が、この蓄積が不十分だと、威力も低くスタン効果も得られない。このスーパーアーツを選んだときのゲージはとても短く、3つのスーパーアーツの中では一番ゲージを溜めやすい。真空波動拳はその次だ。

しかし、どのスーパーアーツもゲージのストックがMAX1までというのが、ちょっと寂しい。


それでは痺れて下さい。


いただきます。

RYU インストコマンド

必殺技		
波動拳		⇩⬂⇨+P
昇龍拳		⇨⇩⬂+P
竜巻旋風脚		⇩⬃⇦+K
上段足刀蹴り		⇦⬃⇩⬂⇨+K
スーパーアーツ		
Ⅰ	真空波動拳	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
Ⅱ	真・昇龍拳	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
Ⅲ	電刃波動拳（ガード不能）	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+Pため

ケン 炎の漢、いまだ健在



10回目のケンを迎えた君へ一言だけ注意しておきたいことがある。

それは、ストⅢのゲーム性から見て、「今までとはかなり変わっている」ということだ。

必殺技名は一緒だがそれぞれ使いどころに微妙な変化が出てきたり、通常技もより立ち技重視の予感がするので、心機一転臨んだほうがいいぞ。

ダッシュ

ストⅢになり可能となったダッシュ。ケンのダッシュは小刻みなものなのでうまく使うことがそのまま強さに結びつくはずだ。特に後方ダッシュはほんの1キャラ分ぐらいしか後退しないので、間合いの微調整にはもってこいのダッシュとなっている。

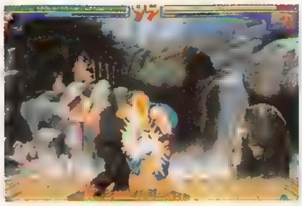
一気に近づいて攻めて相手の反撃をダッシュでスカしたり、相手が跳んできた時にダッシュで間合いを調整して昇龍拳等、様々な戦法に組み入れていこう。

波動拳と昇龍拳

往年の戦法である波動昇龍拳。今回は若干キツイかもしれない。キャラが大きくなり跳び込みが低いというのがその理由である。でもやはり狙っていけるのは確かだ。

よって波動拳は遠距離というより近～中距離での牽制として使うのがいい。この牽制という考えなら非常にヒットさせやすく頼りになる技であろう。

続いて昇龍拳。大は相変わらず炎をまとっていて高威力であるが、「無敵ではない」という最大の事実がある。判定は非常に強いのでどんどん狙っていけるが、心理的に無敵時間がないというのが響いてきそう。思いきって使っていくのが重要だ。


無敵はないが判定は超強力。しかもどこで当ててもダメージ大。

竜巻はイケてる？

今回の竜巻旋風脚は軌道が低く、やや放物線を描くようになった。従って近距離で足払いをスカしつつ攻撃が可能である。

また、連携のネタとして小竜巻を使ったものが1つ。

相手に近づいて小足・小竜巻とやると、小足が密着からほんの少し離れていると相手の後ろに着地できる。それ以外の時は前に着地する。小竜巻はすぐに終わるので、これでよりアクティブな攻めを展開していきたい。


小足払いから…、


竜巻で後ろに回ることができる。

チェーンとその他の技

立ちの中P→大Pだけ唯一チェーンコンボとしてつなげられるケン。ダッシュやジャンプからつなげていこう。また、大Pにはキャンセルがかけられるのもこのチェーンの使い勝手をよくしている。ダメージも高いので積極的に狙うべきだ。

次は足払い系を見ていこう。グラフィックとともにそのリーチも驚くほど短い。これはもうダッシュを使いこなせと言っているようなものだ。ちなみに大足払いにキャンセルはかからないので要注意。

そして立ち中K。レバーを前に入れて出すとしゃがみガード不可の稲妻かかと割りが出るし、中Kを押しっぱなしにすることで、ストⅡXのように鎌払い蹴り→稲妻かかと割りと変化する。

どちらともしゃがみガード不可なので、跳び込みや起き上がりに狙っていくのがいいだろう。しかも中K押しっぱなしのほうがヒットしたら、そこからスーパーコンボが連続技となる。非常に強力なこの中Kをうまく使おう。

また、立ち小Kは対足払い用として価値が高い。そしてダメージも高い。こういう細かい技の使い方が重要である。


ここからスーパーアーツ確定!!と思ったら溜まってなかった。


小攻撃でこのダメージ!!見逃せないね。

豪快なスーパーアーツたち

3つのスーパーアーツのうち初めて登場したのは疾風迅雷脚。これは立ち中Kを数回前進しつつ出していき、ヒットしていたらそのまま竜巻旋風脚につなぐものだ。3つの中で威力は最も低いが、ゲージも短いのでどんどん使っていけるぞ。

残り2つのスーパーアーツは特に説明するまでもないが、昇龍裂破はダメージも小さいしゲージも長いのでおそらく最も使えないだろう。神龍拳はダメージが高いがやや間合いが狭いので注意。



KEN インストコマンド

必殺技		
波動拳		⇩⇘⇨+P
昇龍拳		⇨⇩⇘+P
竜巻旋風脚		⇩⇙⇦+K
スーパーアーツ		
Ⅰ	昇龍裂破	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P
Ⅱ	神龍拳	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+K連打
Ⅲ	疾風迅雷脚	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+K

今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！ 一致団結！ パワフルフォーメーション



いぶきというキャラの最大の特徴は、とにかく技数が多いということ。通常技から必殺技まで、初めのうちはコマンドを覚えるだけで大変だ。

ではいぶきの特徴を表している点を列挙してみよう。

1。特殊入力技が多い。
2。チェーンコンボがある。
3。必殺技が多い。
4。ハイジャンプが役立つ。
5。とにかく忙しい。

5は、追加入力が多いとか、ぴょんと跳ねる技、地面を突進していく技などが多いので、動きが速い、というよりは手元が忙しくてついていけない感がある。ただ、それも慣れるまでのはなし。慣れてきて1～5までできるようになってくると、動きが格好良くてたまらなくなるぞ。画面中を格好良く動き回りたい人は、初めは辛抱してでもいぶきをやるのだ。

通常技・特殊入力技解説

通常技は、イメージ通りあまりリーチはないが素早い、というものが揃っている。しかしそのリーチ不足を補うかのように、中足払いがスライディングになっている。

また中足払いと同じように特殊入力技も通常技のリーチ不足を補ってくれそうだ。

レバー前入れで出るのは中Kと大Kの2つ。中Kはジャンプ回転踵落としで、中段技。サイロックの前入れ中K（回転蹴り）でわかるかな？

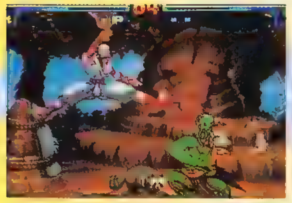
大Kはぴょんと跳び上がって勢いよく前蹴りを出す技。しゃがまれていると当てにくいが、前進しながらの攻撃で判定も強め。頼りになりそう。

この2つの移動キックは、アクションも大きく格好いいので、是非とも使いこなしたいところ。

レバー引き中Pで出る挙げ面状の突き上げは、対空技として重宝する。いまから覚えておこう。

遠立ち大Pはボタンを追加入力すると肘・裏拳となり、この裏拳部分にはキャンセルがかかるようになっている。

さらに、いぶきにはチェーンコンボが設定されている。とりあえず小→中→大とつながるが、詳細は追って報告。チェーン→必殺技は可能だ。


レバー前入れ大K。「よっ」と蹴る。タヌキは相棒。

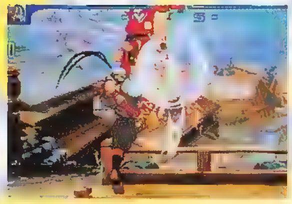
必殺技解説・コマンド間違えないようにね

●苦無（くない）

空中から斜め下へ向かって苦無を投げる飛び道具。ロレントのナイフを思い出してほしい。前・垂直・後ろのどのジャンプからでも入力可能なぶん、より高性能といえる。

●雷打（らいだ）

超接近戦用打撃技。瞬時に突きを入れ、ヒットすると脇腹（急所）に気合を通す。隙がないので連続技向き。


風斬り。対地バリアかな？


雷打。気合で吹っ飛ばす！

●首折り（くびおり）

地面をズシャーッと滑っていき、ヒットすると体を駆け上がって背後に回り首を刈る。下段技で遠距離から一気に行け、しかも演出が格好いいとなると使わずにはいられないが、めりこむと隙だらけ。


首折り。滑ってきてヒットした瞬間。


首をねじって折っちゃいます。華麗～。

●風斬り（かざきり）

昇龍拳やサマーソルトキックのように、上昇しつつ攻撃する閃光（鎌いたち？）つきの蹴り上げ技。ただし対空技というよりは対地で役立ちそうな気配。


旋。サイファーか？中華3姉妹か？

●旋（つむじ）

真横に、回し蹴りとそこから発生する真空波で攻撃する対地中距離用斬り裂き技。一度の入力で「よっはっ」と2回真空波を出すが、その後キックボタンを押すことで追加入力可能。3回目は、レバーを下に入れながら押すことで下段に真空波を出すこともできる。リーチはかなりのもの。

●飛燕（ひえん）

ぴょ～んと軽く跳んでいって相手の頭をココン！と2回足蹴にする空中からの移動打撃技。ベガのヘッドプレスのようなホーミング技とは違い、小・中・大で移動距離が決まっている。足蹴にしたあとは後方へ大きく跳ね返るため隙になるが、ちゃっかり苦無を出すことができる。


飛燕。使い勝手のいい技だ。

スーパーアーツ解説・三者三様でいい感じ

●霞朱雀（かすみすざく）

苦無の大量放出版。したがってジャンプ中のみの技となるが、苦無キャンセルや飛燕の直後などに出すと効果的。

●鎧通し（よろいどおし）

拳の先からもの凄い気の固まりを放出する半飛び道具。拳が直接当たると違った演出になり、この場合は雷打のド派手な強化版になる。


ヒットしたときの鎧通し。一撃必殺の威力。

●破心衝（はしんしょう）

前方への移動距離が長い打撃系の乱舞技。離れた所からいっきに行ける。

IBUKIインストコマンド

必殺技		
苦無（くない）		空中で↓↘→＋P
雷打（らいだ）		→↘↓↙←＋P
首折り		←↙↓↘→＋K
風斬り（かざきり）		→↓↘＋K
旋（つむじ）		↓↙←＋Kの後K
飛燕（ひえん）		←↓↙＋K
スーパーアーツ		
Ⅰ	霞朱雀（かすみすざく）	空中で↓↘→↓↘→＋P
Ⅱ	鎧通し（よろいどおし）	↓↘→↓↘→＋P
Ⅲ	破心衝（はしんしょう）	↓↘→↓↘→＋P

ハイジャンプが本当に高い
エレナ

頭がこんがらがる通常技を整理しよう。

担当：借金



どこまでも続く広大な大地、動物と会話のできる平原、アフリカが生んだ100%自然少女がストリートファイターたちに挑戦だ。んっ？でも闘う理由はいったいなんだろう。友達探しか？

通常技が特殊だね

エレナが使う技はカポエイラ。立っているときの基本動作も常に動き続けているぞ。

エレナの通常技は6ボタンすべてでキック攻撃がでる。だから手になじむまでは結構迷うかもしれない。そこで先に使えそうな技だけ紹介しておこう。

●対空として使う技

エレナの通常技のなかで、攻撃判定が上に出ているものは立ち状態のパンチ攻撃。

小Pは上方向にすばやく攻撃が出るためとっさの時に役立つがダメージはあまりない。

中Pも対空として使っていけるのでこの2つが役目を果たしてくれるはずだ。

対空の中では技の出がもっとも遅いが、判定、威力ともに文句なしの強さを持っているのが大P。相手の跳び込みに反応できたときはこの大Pがもっとも信頼できるはずだ。

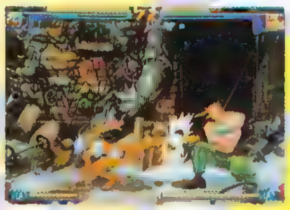


大Pで迎撃。通常技の対空がかなり重要になる。

●牽制に使う技

エレナが中間距離を制すためには、割とすべての通常技に使いどころがあるのだが、まず覚えておくと良いのが下中K。技の出が速く判定が残るので相手の地上攻撃を潰すことができる。

また少し上方向を向いている中Kも牽制として役立つだろう。



下中Kはかなりリーチが長い。下中Pも似たような技だ。

下大Kは地をはうような両足蹴りでダウンを奪う技。また前斜め下に入れるとスライディングがでる。

下大Kはかなり姿勢が低いので、間合いをうまく取れれば飛び道具をすかすことも可能だ。



一見ダウンしているようにしか見えないが、下大Kである。

レバー入れ中Pも重要。片手で倒立しそこから相手の頭部めがけて蹴りを放つ技で、技の出こそ遅いもののリーチは長め、相手の下段攻撃をすかしながら攻撃することもできる。またこの技はしゃがみガードすることができないので跳び込みからの連携としても使っていきたいところだ。

必殺技も当然キック

必殺技

●スクラッチホイール

ジャンプしながら蹴りを繰り出す対空タイプの蹴り上げ技。だが、対空性能はないといっていいほど弱いので、対空は前述したとおり通常技を使おう。

また下段攻撃の下小K、下中Kといった攻撃に割り込んでいくなら中スクラッチホイールをお薦めする。

●ライノホーン

ジャンプしつつ蹴り足で突っ込んでいく突進技。ガードされると出の速い技で反撃されるのに加え、アレックス、ダッドリーといった大きいキャラ以外にはしゃがまれるだけですかってしまうので使い方が非常に難しい。

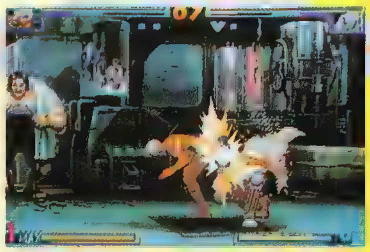
上方向には判定が強めなので相手の跳び込みを読んだときに置いておくといった使い方になるのだろうか。



このモーションのまま突進するので上には強そうだが…。

●スレットスマッシュ

ジャンプから頭部を狙うしゃがみガード不可の必殺技。出るまでに潰されてしまうもののガードされても隙はなく、またヒットしたときにはスーパーアーツにつなげることもできるのでエレナの主戦力になることは間違いない。なお、空中でスレットスマッシュがヒットしたときはJ中Kやスクラッチホイールで追い打ちができる。



しゃがみガードを崩すスレットスマッシュ。

スーパーアーツ

●スピニングビート
（7HIT、MAX2）

回転しながら蹴りを見舞うスーパーアーツ。連続技として使うこともできるがリーチはあまりない。モーションから対空としての性能が期待されるところだ。

●ブレイブダンス
（10HIT、MAX1）

ゲージが1つ分しかないのが気になるが、突進力もあるので連続技としての利用価値が高いスーパーアーツ。中、大スレットスマッシュが決まった後はかなりの狙い目だ。

●ヒーリング
（0HIT、MAX1）

特筆すべきはこれだろう。ヒーリング使用後、短時間で体力を約4分の1ほど回復させることができる回復のスーパーアーツ。だが発生から常にやられ判定を伴い、潰された時点で回復機能がストップしてしまうため、まずは安全に使える局面を開拓する必要があるといえるだろう。



ヒーリングは片膝ついて回復する技。使えるポイントを探そう。

ELENA インストコマンド

必殺技		
	スクラッチホイール	→↓↘+K
	ライノホーン	←↙↓↘→+K
	スレットスマッシュ	→↘↓↙←+P
スーパーアーツ		
Ⅰ	スピニングビート	↓↘→↓↘→+K
Ⅱ	ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+K
Ⅲ	ヒーリング	↓↘→↓↘→+P

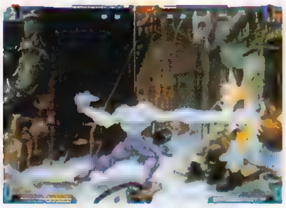
今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！ 一致団結！パワフルフォーメーション



見た目、異質な何かを感じとれるネクロだが、実際のプレイ感は見かけのようにそんなに戸惑うこともなく、安定した安心感を得られるプレイができることだろう。

何といっても立ちの大攻撃はダルシムばりのリーチで相手に手を出させないし、その他の通常技もバリエーションに富んでいて、様々な状況下で対応ができる性能美がバランスよく並べられている。

レバーを入れながらの特殊攻撃もいくつか持っていて、これも使っていきたい。しゃがみガード方向にレバーを入れて出すアッパー気味の大パンチは浮かせ技になっていて、


リーチの長い大パンチ。軸となりえる技だ。

ここから追加で大パンチや電磁ブラストなどにつなげることができるし、後ろ入れの大キックはしゃがみ中パンチと同等の対空能力をもっている。この辺もネクロらしい動きには欠かせない要素だ。

数ある必殺技は、正統的に使えるものからトリッキーなものまで幅広く、攻めから守りから万全の態勢だ。

中でも特にネクロらしさを創り上げているのが電磁ブラスト。これはネクロ本体が放電してダメージを与える技だが、実に使える優れものだ。速いし、上方向ならどこでも判定はバッチリだし、連打で放電時間を調整できるし、対空性能への裏付けは完璧だ。連続技としても締めはこの電磁ブラスト以外にはなく、巧妙に組み込ませることを強く希望する。


対空にも、


落ちてくるところにも、


連続にも、


何にでも、使えます。



それに関連するスーパーアーツの超電磁ストームだが、これは基本的に電磁ブラストの上級技と考えていい。使い所もほぼ一緒だが、対空としてだけはもったいなさが大きく占めるので電磁ブラストを使おう。

リープアタックというシステムがある上にネクロにはフライングバイパーとライジングコブラという2つの奇襲技も備えている。フライングバイパーはボタンで距離が変わるので、この5つの中段の使い分けとスネークファングによる下段攻撃での上下の揺さぶりと、ネクロ独特のリーチによる攻撃は相手を苦しめることだろう。

トルネイドフックもボタンで変わる技だが、これは強で当てればヒット後に相手に後ろを向かせられるので価値は低くはないが、使い所が難しく気絶時以外でどうやって当てるかが今後の課題だ。

残るスーパーアーツ2つだが、まずスラムダンスはつかみ技。ゲージが一つしか溜められないところがネックだが、威力は期待できる。とりあえず近づこう。

エレクトリックスネークは射程は長いが、届くまでの時間を考えれば結局接近で使うことになりそうなので、相手を吸い込む分超電磁ストームのほうが使いやすいのではないかとも思えるが、ゲージの短さやガードされた場合を考えればエレクトリックスネークに分がある。どれもそれぞれの特徴をいかせば確実に戦力になってくれるだろう。


左がフライングバイパー、右がライジングコブラ。


驚異の下段つかみ技だ。


さて、どれを選ぶのがいいのか？

NECRO インストコマンド

必殺技		
	電磁ブラスト	⇨⇩⇘+P連打
	トルネイドフック	⇦⇙⇩⇘⇨+P
	フライングバイパー	⇩⇙⇦+P
	スネークファング	⇦⇙⇩⇘⇨+K
	ライジングコブラ	⇩⇙⇦+K
スーパーアーツ		
Ⅰ	超電磁ストーム	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P連打
Ⅱ	スラムダンス	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P
Ⅲ	エレクトリックスネーク	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P



片腕を封じた奇怪な仙人「オロ」。彼の闘い方は状況によっていろいろな選択肢があり、やる人によって戦法がかなり変わってきそうなキャラだ。

走るのだ

オロの前後のダッシュはそこそこの移動距離があるわりにはスピードが速く、まるでカエルのような感じである。このダッシュで素早く近づいて攻撃したり、または相手の攻撃をかわすためにバックダッシュをしたり、とにかくどんどん使って相手を幻惑するのが非常にいい感じである。

必殺技が溜め系なので最初は使いにくいかもしれないが、どちらかと言えばダッシュのほうを優先して覚えていったほうがいいぞ。

通常技もイケる

ダッシュで近づいて出していくのが通常技だ。ここでは使っていくべき技を見てみよう。

●しゃがみパンチ

これはしゃがみ中Pで決まりだ。キャンセルのかかるしゃがみ技の中で最もリーチが長いからだ。

●しゃがみキック

下段となるキックは小と中がキャンセル可能で、大は転ばせられる。よってすべて使っていくことになる。ただしリーチは短いので注意。

●立ちパンチ

中Pは体をくるっと回しつつ移動できる技だ。溜めながら移動、もう使うしかない。

大Pはなんとしゃがみガード不可なので、接近戦で使っていけそうだ。

●立ちキック

立ちキックもいいのが備わっている。

中Kは遠距離ならば足払い系の外から攻撃が届く感じでリーチがあり、近距離ならばキャンセルで仁王力につなげられる。重要だ。

大Kは最もリーチがあり、やや上方向に向いているのでジャンプ防止技として機能するであろう。

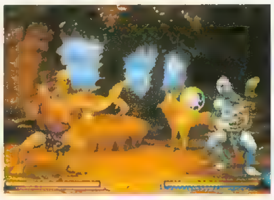

長い立ち中K。連携にどんどん組み込んでいこう。

必殺技

溜め系が2つあるので使いにくそうだが、単発で使うよりも連携で使っていったほうがいいのでさほど気にならないはずだ。

●日輪掌

長い手を伸ばしその先から弾を放つ技。小中大で角度が変わり、小なら水平、中なら45度、大なら60度の角度に発射する。固めやジャンプ防止に役に立つだろう。スキが少しあるのであまり多用というわけにはいかない。


連携の間に溜めて、ジャンプ防止に使っていくといい日輪掌。

●鬼ヤンマ

回転しつつ上昇する技。対空や連続技用で大を使うといいだろう。ただし無敵ではないぞ。

●仁王力

ガード可能の投げ技。によきっと手を伸ばしてつかんだ相手を地面に数回叩きつける。連続技で使うと効果大である。

●人柱渡り

地上でも空中でも出せ、地上からの場合は一度跳び上がって踏みつけを行う。空中ならばすぐに踏みつけにいく。

ガードされると若干スキがあるが、密着から小足キャンセルでめくりを狙えたり、着地にスキがないのを利用してスカし投げを狙ったりと、接近戦の重要な必殺であることに違いない。


密着から小足払いをガードさせてから、


小で人柱渡り。なんとめくりになるのである。

スーパーコンボ

どれもクセがあり非常に悩むスーパーアーツ（以下S・A）。詳しく見ていこう。

●鬼神力

S・A発動後、S・Aゲージのところにタイマー表示が出現し、これが0になるまでの間Pボタンで腕を伸ばして相手を投げられるようになる。

この技は空中でも地上でも投げられるし、必殺技やキックも出していけるので決めやすい。相手が無防備なら時間内に2度投げることができる。

●夜行魂

オロのS・Aの中で唯一ストック数3である（他は1）。

これは放物線で多段ヒットの弾がゆっくりと飛んでいくものである。一度に3つ連続使用することも可能。固めの新境地を切り開く技だ。

●天狗石

これはオロの周りに石やスコップ等をまとわせるもので、鬼神力と一緒でタイマー制である。

効果は技を出したときに一緒に攻撃をしてくれるというものであり、だいたいダメージを1.5～2倍にしてくれるのである。相手をガードがちにさせて逆に投げまくるのもいい選択であろう。

足早に技を見てきたがどうだい？いいキャラでしょ!?

OROインストコマンド

必殺技	
日輪掌(にちりんしょう)	⇦ため⇨＋P
鬼ヤンマ	⇩ため⇧＋P
仁王力（におうりき）	⇨⬂⇩⬃⇦＋P
人柱渡り	⇩⬂⇨＋K（空中でも可）

スーパーアーツ		
Ⅰ	鬼神力（きしんりき）	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋Pの後、敵の近くでP
Ⅱ	夜行魂（やぎょうだま）	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋P
Ⅲ	天狗石	⇩⬂⇨⇩⬂⇨＋P



OROの悩める“スーパーアーツ”大集合



巷では「ダン2世」などと思われているショーン少年。それは違う!ダンの100倍は強いぜ(予定)!

担当：マスターももやん

ケンの弟子ってことで「どうせリュウ、ケンタイプのキャラなんでしょ?」と思われてしまうショーン。たしかにタイプ的に近いのだが、ショーン特有の必殺技も多く持っているので、リュウ、ケンとは一味違った闘い方になるキャラだぞ!

師匠との違いを見せてやる！

では早速、ショーンの必殺技を紹介していこう。

●ショーンタックル

低い姿勢でダッシュし、相手に組みついてワンパンチを与える、打撃系投げ技。

コマンドを入力するとダッシュし、そのままボタンを押したままにしておくと投げモーションが出る。投げは下段判定になっているので、立ちガードしたままでは投げが決まる。だが、投げがガードされると大きな隙ができてしまうので注意しよう。

この技は投げる以外に、簡易ダッシュとしての使い方ができる。ボタンをすぐに離せば投げモーションは出ずに、隙をなくすことができるのだ。また、姿勢を低くするために、波動拳などをくぐることが可能だぞ。

ショーンの技の中で、一番使い方が豊富な技となるだろう。



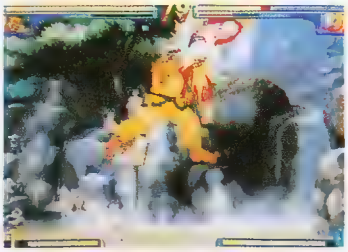
タックルで波動の下も抜けられるぞ。



で、ヒットすればこんな感じに叩きつけるぞ。外すと怖いけどね…。

●ドラゴンスマッシュ

師匠であるケンから教わったであろう昇龍拳を、ショーン流にアレンジした対空系の技。飛び上がるアッパーの後に、叩きつけるようなパンチを当てて、2ヒットとなる。某最強流のそれとは違い、無敵の瞬間があるように思われる。そのおかげで、対空技としては信頼性バッチリだ。



対空として信頼できる、ドラゴンスマッシュ。で、昇龍の追い打ちがこれだー

ダメージも申し分ないのだが、欠点としては隙が大きいこと。弱で出してもモーションが大きいので、反撃されやすいぞ。

●トルネード

一見すると断空脚、いやショーン版竜巻旋風脚と言うべきか?簡単に説明すると、突進系のキック技。

近距離で当てることができれば5ヒットは出るので、攻撃力は期待できる。が、使い方はいまいちはっきりしない。リュウ、ケンのような使い方はできるのだろうか?

●リュウビキャク

高くジャンプをして、頭上から踵を落とす技。

出るまでが遅いが、中段判定（下段ガード不可）になっているので使い道は多いと思う。ただ注意してほしいのは、相手との間合いだ。弱は近距離で使えるが、中、強は接近戦で使うと相手にヒットしないのだ（相手を跳び越すため）。距離を見て使い分けよう。



中段攻撃になっている、リュウビキャク。キャンセルで使っていこう。

これぞ奥義、スーパーアーツ！

ショーンのスーパーアーツは、わりと使い易いほうだ（と思う）。というのも、どれもゲージ量が少なく（溜めやすい）、ストックが2以上あるからだ。こう考えると、スーパーアーツゲージをガンガン溜めて、ガンガン発散していくタイプのキャラなのかも。

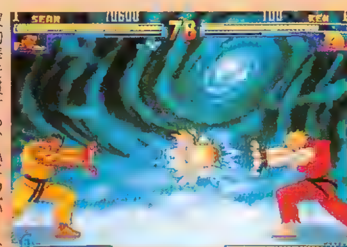
●ハドウバースト

ショーン、唯一の飛び道具系必殺技が、このハドウバーストだ。ゲージは3つの中では一番短く、またMAXも3と一番多い。

飛び道具必殺技としてはかなり速く、見てからジャンプで避けるには、勇気がいる。また、波動拳には打ち勝つので、相手の飛び道具に合わせて使うのが理想だ。

しかし、硬直が長いことが欠点である。遠距離で使う分には問題がないが、近距離で使い、外したときが怖い。

ちょこちょこ溜めて、リュウ、ケンの飛び道具感覚で使ってみよう。



波動拳を貫ける、ハドウバースト。真空波動には負けるけどね。

●ショウリュウキャノン

昇龍拳（ドラゴンスマッシュではないー）を続けて出す技。簡単に説明すると、昇龍裂破。

ゲージはハドウバーストより少し長めで、MAXは3。連打によって、15ヒット近くまで増やすことが可能だ。出が早いので、相手の攻撃に割り込むように使う方法が考えられるぞ。

●ハイパートルネード

タックルで突っ込んでいき、決まればトルネード→リュウビキャクとつなげる強力な技。

ゲージは一番長く、MAXも2と溜めにくい。最初の一撃がショーンタックルなので、当然下段判定になっており、波動拳などの下をくぐることも可能だ。だが、ガードされればショーンタックルと同じく「まずいー」の声とともに大きな隙ができてしまうぞ。

SEAN インストコマンド

必殺技		
ショーンタックル		←↙↓↘→+P(押しっぱなし)
ドラゴンスマッシュ		→↓↘+P
トルネード		↓↙←+K
リュウビキャク		↓↘→+K
スーパーアーツ		
Ⅰ	ハドウバースト	↓↘→↓↘→+P
Ⅱ	ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+P連打
Ⅲ	ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+P

オレ色に染める春！

TEKKEN 3™

いきなり2ページぶち抜きでストーリーをまとめてみた。ちなみに,できた相関図は非公式です。

担当：アディオスToshi

シリーズが3代目ともなると、さすがに整理するのが難しくなってきたキャラごとのバックストーリー&そのつながりだ。

今回は、そういった読者の熱すぎる希望に応えるべく、メスト編集部独自にこれまでの資料から相関図を作ってみた。ただし、前作の中ボス、ミシェール等はスペースの都合上省略。

よって今作、初めっから登場するキャラを中心に「闘神」「三島家」の2つのパートに分けてみた。

しかし、どうやっても現状の材料では図に組み込めないキャラが…。そう、エディ・ゴルドだ。ストーリーを見る限りでは、どうもただ単に今大会を利用するに過ぎないみたいだが、彼の父を殺した麻薬シンジケートというのがもしかして…。

「闘神」か「三島家」かと言われると、「三島家」に入るような気がするね。

今のところ、まったく関係ナシ!!

エディ・ゴルド

エディはブラジルでも指折りの資産家で育った。エディの父の事業を継ぐため、帝王学を学ぶ優秀な学生で、その勤勉さとおとなしい性格は街でも評判だった。

エディ19歳のある日、学校から帰ってくると、血塗れで瀕死の状態になった父親の姿があった。そこで父親はある組織から命を狙われていたことをエディに告げる。父親は国内をむしばんでいる麻薬シンジケートを壊滅しようと考えていた。組織を摘発できるだけの情報を手にし、これからというところを襲撃された。父親は死に際に、「今は戦うときではない。親殺しの罪をかぶり刑務所に身を隠せ」とエディに告げた。

彼は優秀な学生から一転、犯罪者となって刑務所に服役することとなった。刑務所での生活は地獄であった。彼は毎日自分の無力さに涙し、父の命を奪った組織を恨んだ。

そんな時刑務所で暴動が発生、そこでエディは奇妙なものを見る。一人の老人の「力」に魅せられたエディは老人に接近し、その技は何か聞いた。その技こそ「カポエラ」だったのである。彼はこの「力」を手に入れるしかないと考えた。そして彼は老人のもとで修業を積んだ。

服役してから8年の歳月が経った。エディ27歳、彼の習得したカポエラは父を死に追いやった組織への復讐の念によって「狂気」と化していた。

出所した彼は街で「The king of iron fist tournament3」の噂と、三島財閥の存在を知る。強大な三島財閥を利用することで更なる「力」を手に入れ、父を殺した「組織」への復讐を果たそうと考えたエディは大会への参戦を決意する。

闘神に関わりし者たち

闘神 —殺した→ キング
キング —ライバル— アーマーキング
キング、アーマーキング —2人の技を体得→ キング
闘神 —目覚めさせた→ ニーナ
仁 —母を殺された→ 闘神
吉光 —血を狙っている→ 闘神
ボスコノビッチ —ニーナをコールドスリープ→ ニーナ
ボスコノビッチ —吉光の機械義手→ 吉光

キング

キングが運営する孤児院で育った壮年。彼が24歳の時、キングは何者かによって殺されてしまう。光を失った孤児の中、彼は孤児院経営のためマスクをかぶる。しかし子供の頃見よう見真似で覚えた技だけでは強くなることができない。

苦悩しながらもリングに上がる彼の前に、キングの跡継ぎの噂を聞いたアーマーキングが訪れる。

そしてアーマーキングは彼のセコンドにつく。アーマーキングはキングを死に追いやった人物が誰なのかを知っていたが、それよりも今はこの24歳の青年を強く育て上げることが、キングへの友情だと考えた。

4年の歳月が流れた今、青年はキング2世として立派なレスラーに成長した。そして、彼はそこでキングを殺した人物が「闘神」であることをアーマーキングから知らされる。彼の震える拳に流れるアーマーキングの涙。彼は黙ったままアーマーキングの手を取り、そして大きくうなずいた。

今、世代を超えた友情がここに蘇る。

ニーナ

前大会中に、一八暗殺指令を受けていたが姉妹喧嘩に夢中で失敗。ニーナとアンナは一八の部隊に囚われ、ボスコノビッチが開発したコールドスリープ試作機第2号の実験台にさせられてしまう。

2人は目覚めることなく15年経過。

そのころ平八の私設平和部隊「鉄拳衆」が「闘神」を発掘。その「闘神」の波動がニーナの魂を呼び覚ました。闘神に操られるまま、ニーナは「風間仁」を標的にする。再び暗殺者として………。

吉光

永久機関の完成型を見たボスコノビッチは、長年の夢であった自分の娘の再生と不老不死の研究を開始した（娘は自ら開発したコールドスリープマシンで保存している）。

吉光は卍党の首領としてボスコノビッチの研究資金繰りと、貧しい人の救済を続ける生活をしていた。

ある日、町で世界有数の格闘家失踪事件を耳にした。吉光はさほど気にせずいつもどおり研究所を訪れたがボスコノビッチ博士の様子がおかしい。

ボスコノビッチは研究中の事故で謎の病原菌に犯されていたのである。ボスコノビッチ博士曰く、研究を完成させ娘を再生するには今世間を騒がせている「闘神」の血が必要だという。ボスコノビッチは娘の再生研究中に「闘神」の存在を知ったらしい。

自分の命の恩人であるボスコノビッチを救うためには「闘神」の血を何とかして手に入れねばならない。吉光は大会参加を決意する。

三島家を取り巻く者たち

マーシャル・ロウ

父親

フォレスト・ロウ

マーシャル・ロウの2代目。父の経営する道場で修業に励むが、まだ他流試合は父の言い渡しにより禁止されている。
この道場には3カ月に一度必ず父マーシャルとの勝負にポール・フェニックスが訪れる。例によってポール・フェニックスがやってきたが、いつもといささか状況が違った。なぜなら父マーシャルが新設道場建設のため留守にしていたからである。
ポールはフォレストを「修業に出よう」と誘い、迷っている彼を無理矢理バイクの後部座席に乗せ走り出す。

修業と聞かされてきたのに、ポールは「The king of iron fist tournament 3」に出ようという。
父に禁止されていることを話したが、ポールは「おまえは親父よりスジがいい」とおだてる。
悩んだフォレストだったが、自分でも試してみたくなったし、自分が父の道場を継ぐにふさわしいか確かめるチャンスでもあった。父の忠告を無視し、フォレストは大会出場を決心する。

ムリヤリ連れていかれた

ポール

前回の大会は一八のもとに辿りつくまでの道中でクマと格闘し勝利を収めたが、そうこうしているうちに大会は終了、またもや優勝を逃してしまった。

ウィリー・ウィリアムスにあこがれて格闘技を始めたポールも、今や世界の少年があこがれる格闘家となった。その後数々のトーナメントで優勝を果たすがポール自身は何か物足りなさを感じていた。
ポール46歳の春、一通の手紙が彼のもとに舞い込む。それはあの「The king of iron fist tournament」第三回開催の通知だった。
この19年間修行を怠った日はない。体調も万全。そんな自分が負けるわけがない！ポール46歳、死角無し！

シャオユウ

世界の遊園地やテーマパークが大好きな16歳。大人顔負けの拳法使いだが、いかんせん子供なので最近は遊びに夢中になっている。
大人になったら絶対に理想の遊園地を中国に建てたいと思ってはいるが、お金もないし、どうしていいかわからない。
師匠でもあり、遠い親戚でもある「ワン・ジンレイ」おじいさんに聞いたところ日本の三島財閥は随分金持ちらしい。是非三島財閥の三島平八に逢いたいと願うシャオだが、日本に行くにはどうしていいかわからない。
そんなある日、旅行好きのシャオは家族と香港へ観光に行った。碇に「三島財閥」と書かれた豪華クルーザーを見て、シャオは迷うことなくその船に飛びこんだ（ちょうど平八がレイに出場依頼のため香港に来ていた)。
三島財閥の船が日本に向かう途中シャオは見つかってしまうが、その場で三島財閥の部下数人と乱闘になる。騒ぎに駆けつけた平八が見たものはその場にのびている自分の部下の姿だった。
シャオは平八に駆け寄り、中国に自分の理想の遊園地をたてて欲しいとお願いする。その願いを聞いてくれなければまたこの船内で暴れると言う。
平八は自分を脅迫する相手があまりに幼いのでおかしくなり、高笑いした後「大会に出場して優勝したら望み通りの遊園地を建ててやる」と約束してしまった。
シャオはそのまま船で平八と行動を共にし、大会出場を決意する（まさか本当に出場すまいとタカを括っていた平八は困惑ぎみ)。

出場をおねだり

レイ・ウーロン

前回の大会でブルースをあと一歩まで追いつめたが逃してしまった。大会後ブルースが帰国のために乗っていた飛行機が墜落。一八の部隊が口封じのため、故意に起こした事故ではないかという噂も流れたが、レイは偽装事故ではないかと思い、ブルースの事故を疑っている。

それから19年間、レイは国際的な犯罪の数々を解決し続ける。45歳とは思えないそのひょうひょうとした身のこなしから彼は「スーパーポリス」の愛称で皆に親しまれ、そして世界の犯罪組織はその名を最も恐れた。
そんなとき、指折りの格闘家が失踪する事件がレイの管轄でも起こり始める。調査を進めているレイのもとに三島財閥の長、三島平八が訪れ「『The king of iron fist tournament3』参加を依頼する。
レイは平八が大会参加を依頼する理由が理解できなかったが、「参加すれば全てが解る」という平八の言葉により参戦を決意する。

出場を依頼

皆は覚えているだろうか…。平八ステージの床の相合傘を。そこには、平八の名と確かに「一美」という名があった。
そして、その2人の間にできた子供が一八ということにしているが、実は彼女が平八の妻だという確証はない。9割方そうだとは思うが、正式には不明なんだよね、コレが。
もちろん、顔も分からないわけだけど、ある筋からの情報だと、内田 紀と安 奈美恵をたして2で割った感じではないらしいぞ。

平八

一美

子供

一八

ライバル

準

子供?

仁

三島一八と風間準の子。
15歳のとき、自分が一八の子であることを知ると同時に母を失う。仁は母を奪った闘神を倒すべく、平八のもとで修業に明け暮れる。仁にとって平八は祖父であり、また信頼できる「師」であった。
それから4年、風間仁19歳。風間流柔術と三島流喧嘩空手を身につけた仁が今、一人の格闘家として立ち上がる。

以前引き分けた

ファラン

ペク道場の門下生。テコンドーと強くなる事には純粋で熱心だが、普段はストリートファイト詐欺で稼ぐチームのリーダー。
大人数を相手に勝負を挑み、その駆け引きを必ずギャンブルにしてしまう。やられ役を用意して自分達が不利に見せかけては賭け金をつり上げ、最後は「ギャンブル」のディーラーであるはずのファラン自身が一人でかたずけてしまう。溜めたお金の使いどころは不明。現在まで無敗を誇っている。
ある日「三島」という財閥の部隊が地元にやって来た。いいカモだと思ったファランはいつものやりくちでうまく事を運ばせていた。だが最後にファランの前に立ち塞がったのは、風間仁という日本人であった。結局決着はつかずファランは格闘家として初めて「引き分け」という結果に甘んじる。
ファランは道場に帰り師匠であるペクに今日の屈辱の出来事を話したところ、風間という日本人が使っていたのは三島流という空手であることが分かった。
納得の行かないファランはそれから毎日道場での練習に励んでいたが、ペク師匠が闘神に襲われ行方不明に。闘神を追うために参戦を決意。そして「まぐれ」に違いないあの「引き分け」を帳消しにするためにも。

いわゆる"三島家絡み"の要素は、割とこのゲームのメインとなるストーリー。PS版のエンディングが衝撃的であることも手伝って、そういったことに普段は興味を示さないプレイヤーも、その部分だけは…という人が多い。
また、ここに登場してないが、平八の養子リー、そしてペットのクマの行方は皆の気になるところだろう。
ちなみに、我々が取材時にCPU戦を流してみたところ。何と、あのキャラやそんなキャラが中ボスとして…。ということはなく、今まで紹介してきたキャラ(鉄3の)のみで終了。残念!
また、平八、闘神の登場はある程度堅いだろうが、できれば「獣系」の追加、また人気の高い中ボスは再登場してほしいところだ。

父よ、見ていてくれ!!
風間仁



鬼殺し



徐々に分かってきた仁、さらなる飛躍を目指せ!!

担当：スー

三島2極的流 追加補足

前回、基本的なインスト技を紹介したが、その補足と、新たな(?)継承技も幾つか発見されたので、報告したい。

まず、投げと言えばの超はらぎ。鉄拳2ではカズヤが超ばちきをかけた後倒れている相手に、踵切りが追い打ちで入ったのは今回も健在。

次に雷神拳。これも前作同様、LKで中段踵、RKで下段脚が発生する。しかも雷神拳がガードされた後、中段、下段脚を出そうとした時の足が出るまでに相手からの反撃を受けることまでも継承されてしまっている。

鬼神滅裂も、方向に入れっぱなしで真・鬼神滅裂が出る。真のダメージはそこそこだが、ノーマルのダメージは減ったように見える。

閃光裂拳は、空中コンボに組み込んだ時、2では二発目が外れたが、今回は、ほとんど三発きっちり入る。見た目が良いだけにオススメしたい。

次に確認された継承技としては、鬼哭連拳、空斬脚、左右の踵落とし、ダブルアッパー(少し出し方は違うが)、アルティメットタックルなどが見られた。アルティメットタックルに関しては、相変わらず抜けられ易く、しかもボールにかけた後、腕をやろうとすると、きっちり返し技で取られるところも相変わらずだ。

このように、仁の技は三島流を継承しているものが多数見られるのだが、風間流の技が見られない。色々とコマンドを試してみたが、出る気配が無い。といっても、現時点では、まだまだバージョンが変わるのであろうという点で今後に期待したい。

とりあえず言えることは、仁が前作のような戦法で戦ってもそこそこイケるということ。とにかく扱い易いキャラだ。



武門双脚





カベイリンニャ

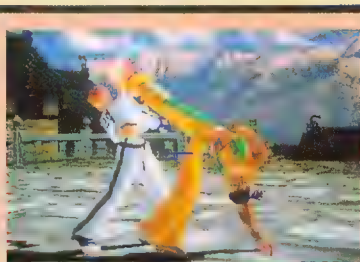
前方に跳び上がりつつ両足を振り上げ、相手の頭上めがけて蹴り足を振り下ろす攻撃。まるで棒高跳びのようなこのカベイリンニャ、ダウン攻撃の一手段として使うことも可能。





アウ・バチゥド

両手を地について、あたかも側転から逆立ちするような状態で、上方から蹴りを振り下ろす技。戻りモーションで大きく後退するので、スキの大きさも気にならない。





デコーパソ

片手を地について、反対の足で相手をなぎ払うが如く、蹴りを繰り出す。このデコーパソ。出かかりのスピードこそ速いが、残念ながら上段攻撃。浮かせ技でもない。

技名	コマンド
デコーパソ	⬁ RK
カベイリンニャ	⇨ ➡ LK+RK
レヴェルサオ	RK LK
トロッカ・エ・ピィアオ	LK RK
フマーサ	⬁ LK+RK
ハスティラ・エ・シバタ	⬁ LK LK
アウ・バチゥド	⇨ RK
サベサダス	しゃがみ状態から LP+RP
ジンガ	LP+RP
ラテラオ・トロッカ	ジンガ中に LK
バイシャ・トロッカ	ジンガ中に ⇩ RK
アルマーダ・プラダ	ジンガ中に ⇧ LK

技名	コマンド
閃光烈剣	●●●
鬼八門	⬁●●
超ぱちき	接近して ⇨ ➡ ●
鬼殺し	横移動中に ●
雷神拳	⇨☆⇩⇨●
鬼神滅裂	⇦●
紫雲二段蹴り	⇩●
奈落払い	⇨☆⇩⬋●●
破砕蹴	●●
螺旋幻魔脚	⬃●●●●
胴抜き	⇨⇨●
弐門双脚	●●●●●

ライン移動中から発生するのだが、ライン移動中にレバーを入れると、あるライン移動を利用してどこからでも出せることが分かった。最速で出すと、結構な速さだ。




前回もイキナリ出して当たる技ではなく、今回の新システム受け身を使われるとまず当たらないので「いつ当てるのであろう」という疑問が持たれる。研究を待て。



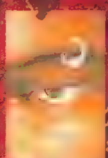
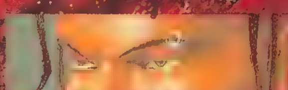

破砕蹴

ワンツーの後に、左右から踵落としが出るのだが、一発目のパンチが当たった間合いにより、四発目の踵落としが入らないときがある。確実に行くなら三発目止めが安定か。




担当：GYU

遂に見えてきた!? ゴルドのキャラ特性に迫る…。


ようやくプレイすることができたゴルド。今回はゴルドのキャラ特性の概容について解説していこう。

ゴルドの攻撃の主体は蹴り技。しかしそれらの出かかりはさほど早くはないようだ。

ただし"相手との軸をズラす・ダウン状態になる・後退する"などといったフォローモーションをもった技が多いので、その欠点に気をとられる必要はないだろう。使い方の研究が今後の課題となるハズだ。







エディ ゴルド

ラテンムードな夜に乾杯！



扇蹴り



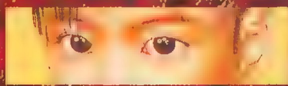
騰空擺脚



前旋掃腿

コマンド入力も特殊！
リン シャオユウ





鳳凰のコツ

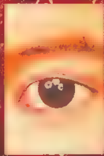
シャオユウの非常に特徴的な「鳳凰の構え」だが、コマンド入力に関してもコツのようなものがある。たとえば扇蹴りを例に挙げて考えた場合、まずレバー↓↘、RP＋LPで鳳凰の構えを入力、続いてRP、LKと扇蹴りを入力するわけだが、鳳凰の構えのコマンドから間を置かずに派生技のコマンドを連続入力してもコマンドをキチンと受け付けてくれる。

これは扇蹴りに限ったことではなく、ほかの派生技でも同様に鳳凰の構えから連続してコマンドを入力することができ、前旋掃腿を最速で出したいのであれば↓、RP＋LP、↘、RK、RKといった一連のコマンド入力で出すことができる。

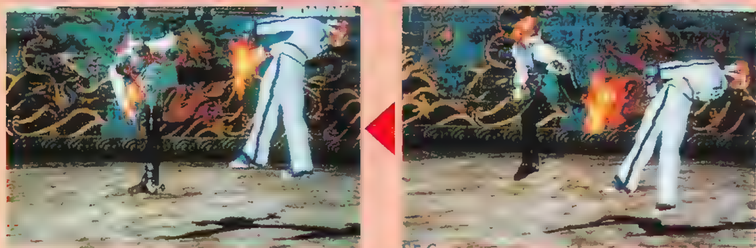
これとは逆に前号で説明した里合腿や上歩掌拳といった攻撃後、相手に「背を向ける」技は連続して次に出したい技のコマンドを入力することができず、キャラが後ろを向いてからコマンド入力を行わないと強制的に振り向き攻撃になってしまう。

また、コマンド入力後にレバーを下方向に入力しつづけることで鳳凰の構えをとることができる烏龍盤打に関しても、背を向ける場合と同様に連続してコマンドを入力するとしゃがみ状態からの基本技が出てしまうので十分に注意。

ちょっと特殊なコマンドでも入力のコツを知ればOK！



担当：伊勢猫



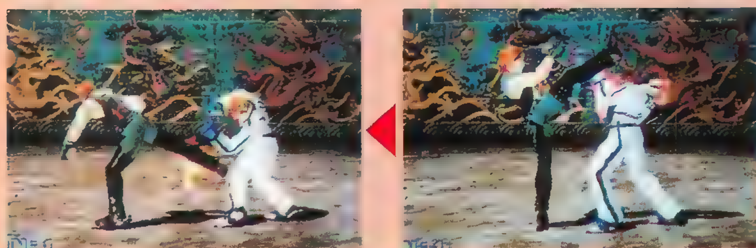
ハンティングホーク

ペク直伝となる技ハンティングホーク。ガードされてもヒットしても返し技が存在せず、ヒットしたときのみ最後の踵落としまで繰り出すことができる優秀な技だ。



ファイアークラッカー

カウンターヒットなら連続攻撃となる浮かし技。性能的には恵まれているが、相手の立ちパンチに潰されやすく、使いどころを考えてから使うように。



ヒールナイフ

右構えから足位置を左構えに変える技の一つ。連続攻撃とはなっていないが、微妙な攻撃スピードなので2発目の蹴りが意外にヒットしがち。連携に組み込むとグー。

技名	コマンド
構えをスイッチする	LK＋RK
左構えから出る技	
レフトキックコンボ	LK、LK、LK、LK
ライトキックコンボ	RK、RK、RK、RK
エアファング	LK、RK
キリングホーク	➡ LK、RP＋RK
ファイヤークラッカー	⇩ RK、RK
ハンティングホーク	⇗ LK、RK、LK
右構えから出る技	
チェーンソーヒール	RK、LK
ヒールナイフ	⇨ LK、RK
カットバック	⇨ ➡ RK、LK

技名	コマンド
架推掌	⇖ + ボタン
里合腿	⇨ ⇨ + ボタン
掃腿背身撃	しゃがみ状態から + ボタン
鳳凰の構え	⇩ + ボタン
扇蹴り	鳳凰の構え中に + ボタン
前旋掃腿	鳳凰の構え中に ⇙ + ボタン
騰空擺脚	鳳凰の構え中に ⇧ + ボタン
蕩肩	立ち上がり途中に + ボタン
前劈加横	⇧ + ボタン
烏龍盤打	⬇ + ボタン
上歩掌拳	⇖ + ボタン
斧刃脚	⬋ + ボタン



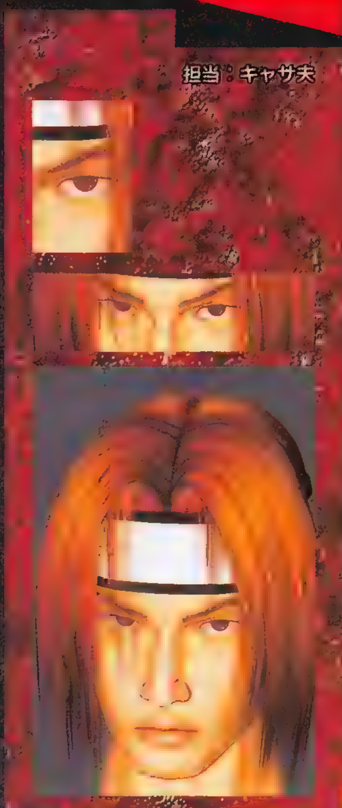

相手をダウンさせることのできる下段攻撃で、出したあとにレバーを入れた方向に回転して起き上がる。ただし、レバー入力を行わなかった場合は自分もダウン状態になる。




アクロバチックな中段判定の蹴り技で連続して2回攻撃する。扇蹴りとで鳳凰の構えからのもっとも単純な2択攻撃となってくれる。




扇蹴りと同様に鳳凰の構えから出すことのできる下段判定の蹴り技だが、こちらは相手をダウンさせることができない。蹴りを1回の場合は鳳凰の構えを継続できる。


担当：キャサ夫

ファラン

足位置によった連係技を作れ！



右構えと左構えで異なった技が繰り出されるファラン（花郎）。コマンド表に構えスイッチ（LK、RK同時押し）とあるが、基本的に闘いの流れでは使う必要がない。

なぜなら、単体の固有技を出すことによって、自由に足位置を変えることができるのだ。

通常時（左足構え）と反対の足位置（右足構え）での固有技は、今のところ技表の通り3つしか分かっていないが、ヒールナイフ、カットバックのいずれも技を出すことによって左構え、つまり、通常時に戻すことができるのだ。

これらの技の組み合わせで、通常時の構えから右構えになっても構えスイッチを使わずに簡単に構えを変えることができるのである。

ファランを使いはじめ、同じコマンドを入力しても足位置によって全然違う技がでるので、かなりてこずるだろう。このキャラクターをちゃんと使いこなすためには、まず足位置に意識しつつ、どの技で足位置が変わるのか、なおかつ強いのかを覚えるべきである。それで、うまく攻撃連携を作るのだ。

比較的攻撃力の高いファラン。闘いにおいて狙うべきものは、やはり相手を浮かすこと。で、そこに空中コンボを決めてダメージを与えるのだ。

相手を浮かすには、アッパーとなる◇RP、相手を蹴り上げるファイアークラッカーの2つが今のところ挙がる。

アッパーの3RPは、攻撃スピードが速くなっており、返し技として使うことができる。対戦時では使うことがかなり増える技だ。

代わって、ファイアークラッカー。この技は下段からの連携で上段に蹴り上げを繰り出す。使い勝手としては高い部類に入るが、1発目の下段足払いがカウンターでヒットしないと、2発目につながらず浮かすことができない。と

まあ、この2つの技が今後カギとなるわけだ。

つぎに鉄拳ならではの起き上がり攻めについて、ちょっと触れよう。相手がダウンしたとき何をすればいいのか？今のところ有効となっているのはファイアークラッカーだ。横転や後転、起き上がり攻撃すらも潰すことができ、ヒットすると相手は浮き、そこにさらに追い打ちとして上段蹴りも入るのだ。ポイントとして覚えておくといいぞ。



大きな可能性を秘めた新技、裏疾風。



右飛天脚のかわりに二択に用いてもよい鉞。

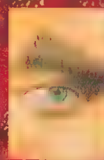


あびせ蹴りはガードされると五分だがダウン攻撃に使える。

紅の疾風、再び…
ポール フェニックス







今回は基本的なトコロを押さえてみました。

担当：C・LAN

幾つかの新技も得て、使い勝手も良好のポール。おそらく最後の紹介記事になるであろう今回は、地味ながらももっとも使用頻度の高い「基本技」に注目してみたい。

これ忘るるなかれ！

文字通り基本中の基本となるのがLP。空中コンボにおいて多用される技だが、連携のつなぎや割り込みなど、地上での立ち合いでも使っていくことになる。

前作では「LP・LP」や「LP・コマンド投げ」などが連続技であり、この「ワンパン連続技」は重要な知識だった。ポールには、

・LP・ワンツーパンチ
・LP・風牙
・LP・落葉

などがあったが、これは今回できなくなっている。

とはいえワンパンヒット後はこちらが有利。右飛天脚と落葉の二択をかけるチャンスなので有効に使っていける。

しゃがみパンチも基本はLP。10連コンボへの割り込みや葉桜への布石として使っていこう。強力なのが「しゃがみLP→立ち上がりRK」という連携。返し投げ以外では基本的に割り込み不可。地味だが使えるので覚えておこう。

浮かせ技の右アッパーは使用頻度が低くなりそうだ。ローリスクだが相手がしゃがんでいると浮かない。右飛天脚を使うべし。





●ドラゴンラッシュ

中、下、中段攻撃という非常にきつい連携技だ。しかも、2発目の下段蹴りを相手がカウンターでもらってしまうと、3発目が確定し、高く浮かせることができる。





●ハイキックライトサマー

3連ハイの分岐で、2～4発目ならどこでもサマーを出すことができる。基本的に2発目からのサマーまでは確定しているので、返し技などで使っていくといいだろう。





●シットストレートレフトサマー

最速の攻撃しゃがみRPからサマーが出せる。カウンターヒット時のみサマーもつながり、その後に空中コンボでダブルサマーが追い打ちでヒットするなどがある。超強い。

技名	コマンド
ドラゴンナックルコンボ	➡ RP RP RP
ダブルサマーソルトキック	LK+RK LK
エルボードラゴンウイップ	⇙ RP RK
ドラゴンテイル	⇙ RK
ドラゴンラッシュ	⇦ RP LK RK
シットストレートレフトサマー	⇩ RP LK
ドラゴンローレフトサマー	⇩ RK LK
スライディング	しゃがみ状態から ⇘ ⇩ ⬊ LK
サマーソルトキック	⬆ RK
サマーソルトドロップ	⬇ ⬆ LK+RK
ドラゴンプレス	⇩ LK LK LK LK RK
寸勁	➡ RP LP

技名	コマンド
落葉	⇩ RK RP
崩拳	⇩ ⇘ ⇨ RP
三宝龍	⇨ ➡ LK RK RK
あびせ蹴り	⇨ ⇨ RK
疾風	⇨ ➡ RP
裏疾風	⇩ ⇘ ⇨ LP
瓦割り崩拳	⇩ LP RP
瓦割り落葉	⇩ LP RK RP
葉桜崩拳	⬇ ⇘ RP LP
葉桜鉄騎	⬇ ⇘ RP RP
裏当て	接近して（投げ） ⇨ ➡ LP+RP
鉞打ち	⇨ LP+RP

三宝龍



これは上段派生。ガードされることも考慮するなら中・下段がよい。

瓦割り落葉



反応のいい相手にはガードされてしまうが強力な技だ。瓦割り止めを見せておくといい。

葉桜鉄騎



ヒットすればこの後落葉で追い打ちが…。ガードされやすいがぜひ決めたい。



担当：キャサ夫

基本的な動きは、鉄拳2。＋αが鉄拳3!!

フォレスト ロウ

今回もいただき?

基本的にはロウ!?

固有技単体での性能が前作に比べ、ほとんど変更されていない息子フォレスト。

基本となる戦法もシットストレートレフトサマーを多用するといった、ごり押し戦法がいい感じ。で、相手を浮かせた状態からのワンツードラゴンテイルなど安定コンボを決める。この強さはいまだ健在といった感じした。

下段攻撃のドラゴンテイル、攻撃発生は比較的遅くは感じるが、意外に反応しづらくヒットしやすい。この技、現段階では3発素当たりしただけでたおすこともできる、強い技となっている。ガードされれば反撃必至ではあるが、それくらいのリスクを撥ねのけるくらいの技だ。

シットストレートレフトサマー、はじめのしゃがみRPがカウンターでヒットすれば、必ずその後のサマーがヒットし浮かせることができる。これも継承技の1つだが、前作と同じような使い方ができる頼りになる技だ。硬化時間もほとんど無いに等しく、返し技をくらう恐れも少ない。積極的に使用していってもいい技だぞ。

守りに関しても、アッパー（RP）、ハイキックライトサマー（LK、RK）と返し技で使える浮かし技を持っていて、そこからダブルサマーなどを使って空中コンボを決めるのだ。現段階で相手を浮かせて空中コンボを決めると約半分前後のダメージを与えることができるぞ。

全体的な総評をすると、固有技単体の威力が高く、その技の攻撃スピードも速いためかなり強いキャラクターというのは間違いない。

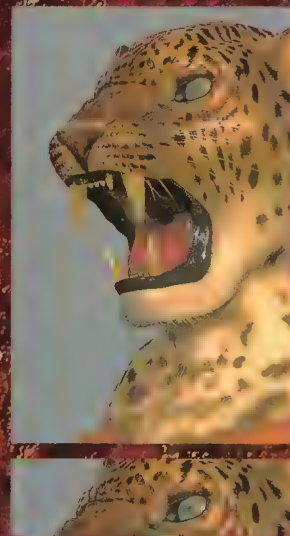
起き上がり攻めに関しても、前作同様の攻撃「ドラゴンスラッシュ」「ドラゴンテイル」が起き上がりを潰すことができ、相手は起き上がることすら苦しいだろう。





2Pカラーがオススメ!

キング





インスト表の新技を詳しく紹介。

担当 SHO

新技について

インスト表に書いてあるキングの新技は非常に少なく、4種類の新技しかない。まあ、この時点で少ないということは逆に新技紹介のところで多くなるということも考えられるのだが…。

では、新技について少し詳しく説明していこうと思う。

ブルータルサイクロンは肘のあとにチョップで攻撃する連続攻撃だ。攻撃判定は中、中といった感じで、かなり使い勝手がいい技。難点を言えば、接近戦で出すと結構つぶされてしまうということ。よって、中間距離で出すと真価を発揮する。

今までジェイルキックに頼ってきたが、これで少しは心強くなった。

893・Kはジェイルキックに似ているが、技を出し終わると相手に向かって背中を向けるのが特徴。この後に何か技が出るのかまだ不明。

フライングニールキックは移動しながらの技、かつ技を出し終わるとダウン状態になるというのが特徴。だが、上段攻撃というのが問題だ。しかし、ヒットすればかなりの威力が期待できるので何とか使って行きたい。

使い方が難しい技なのだが、相手の反撃を誘ってから出すようにすればいい感じになってくるだろう。


ブルータルサイクロン


893・K


フライングニールキック





地雷刃

地雷刃は研究のしがいがある技のひとつ。今のところは追い打ちで使うのが有効だが、ほかに使い方を見いだしていきたい。

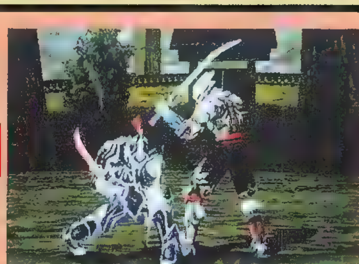




虚空襲剣

飛空剣と思わせておいて新技の虚空襲剣。ふらふらと上下に揺れながら飛ぶのが特徴的。攻撃が相手の背後を襲うというのもいいところだ。あとは使うタイミングか。





華厳

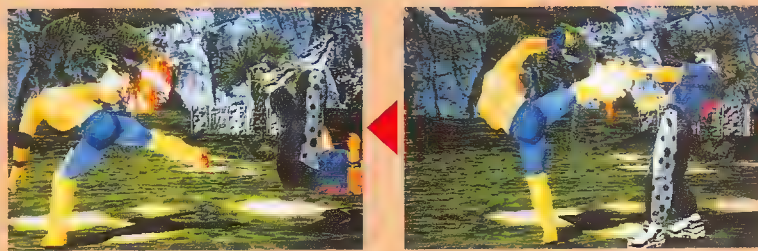
要所で使っていきたい技のひとつ。ガード不能という点はやっぱり見逃せない。しゃがみ状態からしか出せないというところはうまく工夫していくしかない。

技名	コマンド
鬼薊	⇖ LP LP LP LP
卍あぐら	⬇ LK+RK
日向砲	RK LK
草薙砲	⇨ ⇨ LK+RK LP+RP LK+RK
不憂	⇩ LP+RK
露払い	しゃがみ状態から ⬊ LK
忍法卍菊	⬋ RP ×6回
華厳	しゃがみ状態から ⇗ ⇦ LP
斬哭剣	⇗ LP
忍法卍	⬋ LK ×5回
虚空襲剣	⇙ LP+RP ⇦
地雷刃	⇧ LP+RP (⇩でキャンセル)

技名	コマンド
ドロップキック	LK+RK
アリキック	⇩ LK+RK RK RK
フランケンシュタイナー	⇗ LK+RK
ジャガーインパクト	➡ LP+RP
ジェイルキック	⇨ ⇨ RK
フライングクロスチョップ	⇨ ⇨ LP+RP
893・K	⬅ RK
レッグブレーカー	⬇ ⇘ LP
エルボースティング	⇩ LP+RP
レッグラリアット	横移動中に LK+RK
ブルータルサイクロン	LP+RP LP
ムーンサルトボディプレス	LP+RK



中間距離ではかなりの威力を発揮する。連続技というのがいい感じ。



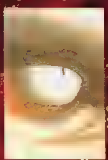
この技も中間距離で出す技。技を出し終わると相手に背を向けるというのが特徴だが、このあとに何かできるのかは不明。技のモーションは速いほうなのでうまく使いたい。

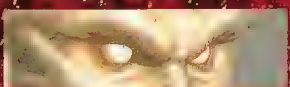


移動の最中に出せる技なので、当然相手の技をかわしながら打撃をだすことができる。威力は高いので、ヒットすればかなりのダメージは期待できる。

吉光
期待の新技を使いこなせるか

担当：かっちん







吉光を使うプレイヤーは魅せるプレイヤーが多い？君の気になる技はどれだ？

[illegible]

まず、インストを見て気になる技を試すのなら地雷刃を使ってみてくれ。

刀を使用しているので、ガード不能技になっている。ゆえに、下段や中段といった概念はこの技には存在しない。

では、技を細かく解説していこう。刀を地面に突き刺しで、その上に吉光が乗ったら、すでに当たり判定はあり、相手にダメージを与えることができる。

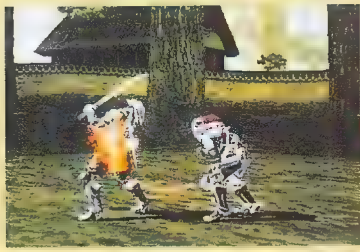
ただ、地上戦で使うのではなく、ダウンしている相手の追い打ちとして使用したほうが断然使いやすい。

また、レバーを横方向へ入力するとズリズリと地面を滑るように移動することも見逃せない。これによって、追い打ちに使用したときに1ヒットではなく、それ以上に増やすことも可能だ。

ほかに、上要素方向へレバーを入力することによって、ジャンプしながら移動することも可能となる。これによって、トリッキーな動きも自在のままだ。なお、レバー下でキャンセルできるよ。

ほかに、虚空襲剣もおもしろい技だ。前作の技に飛空剣があったが、それをアレンジしたような感じ。ただ、レバーを下に入力しても飛空剣のように早めに降りてくるようなことは現時点ではできない。





なお、基本的に攻撃は相手の背後を襲うようになっている。相手がパニクってくれればしめたものだ。対応されないようなら使おう。

3つめの華厳も重要な技のひとつ。しゃがみ状態からしか出せないが、威力も申し分なく、何よりガード不能技という点が見逃せない。

ベーシックにしゃがみパンチから使ってもいいし、相手の起き上がりに重ねたりしても構わない。単なる下段攻撃ではなく、ガード不能だということを考えよう。

新技、継承技ともに充実

ニーナ ウイリアムズ







今回は継承技の確認も含めて抜粋して解説。

担当：かっちん



ディバインキャノンコンボ



レッグスイープ

ポイントを押さえよう

ニーナで相手を浮かす技と言えば、やはりディバインキャノンコンボは欠かすことができない。

下段・中段という、いかにも鉄拳っぽいコンビネーションはどんな相手であっても有効だし、1段目でカウンターが取れれば連続技として成立するのも同じ。

もちろん、その後は空中コンボで追い打ちをかけてダメージを与えよう。

また鉄拳3からは、ニーナにも相手のダウンを取れる下段攻撃が追加されたので、戦略の幅が広がった。

今までの下段攻撃と言えば、ライトローキック&バックスピンチョップ([illegible]RK LP)やシットスピンキック([illegible]LK)からの派生だったので、バリエーションに加えていこう。

ただ、レッグスイープはダメージは高くなくしゃがみ状態からしか出せないという制限はあるものの、これは使っていくべし。まあ、初めのうちは忘れがちかも知れないが、ポイントで意識すること。

ほかに、ニールキックも使っていこう。新たな追い打ち技が追加されているが、上から覆い被さる攻撃であるニールキックは非常に避けにくい。また、ヒットした後もニーナのほうが素早く動けるのでさらにプレッシャーをかけることも可能だ。鉄拳は相手の起き上がりをどのように攻めるかが重要なポイント。さまざまな方法を駆使して攻め込んでいこう。

[illegible]

ニーナは新技でリーチの少なさを補う技が追加されてはいるが、やっぱりスピードを生かした攻め方が身上となる。手数で相手を圧倒し、反撃のスキを与えないくらい攻撃したい。



狼牙揺震撃
最初の蹴りの判定が上段になってしまったのが、気になるところ。



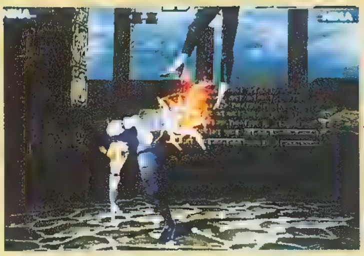
蛇突連撃
ガードされても3発目はガード不能。しかし、構えに入るまでの動作がスキだらけ。



酔虚撃
初めに相手の技を受け流すことができるのと、酔った動作中であればいつでもパンチを繰り出すことができるのがいい。酔った動作中はガードができないので注意。

技名	コマンド
後掃燕舞	⇧
旋風連脚	
弧流腿	
蛇突連撃	←
酔虚撃	⇨
酔歩腿	⇨
寝る ↓	背を向ける ←
跳弓脚	相手が頭側寝た状態で
背刃落	背を向けて
雷光中段脚	→
龍の構え	←
石頭	←

技名	コマンド
レッグスウィープ	しゃがみ状態から
ハンティングキックコンボ	
ディバインキャノンコンボ	
鰓突き	
エンプレスヒール	相手がダウン中に
ファールキック	
サイドステップスタッブ	
アサルトコンボ	
ニールキック	
ジェイルクラッシュ	
連撃双掌破	
キリングブレード	




1段目の下段攻撃のところでどのようにしてカウンターを取るかがキーポイント。相手が反撃したくなるところで、当て身を狙うかディバインキャノンコンボを狙うか迷う。




非常に姿勢が低いので、相手の技でつぶされにくい。攻撃の連係の途中に混ぜてもいいし、相手の技に割り込むときに使用してもいい。ただ、後者は少し使い方が難しい。




ニールキック

次第に弱体化しているような気がするニールキックだが、グラフィックも一新された今回のバージョンはどうなるか研究が必要だ。基本的な性質は変わっていないのだが…。

担当：SHO

前作でレイの要であった狼牙はどうなったのかを紹介。





レイ ウーロン

狼牙のゆくえは…

続編の格闘ゲームが出ると必ず気になるのが、継承技がどのように変わったのかというところだ。

前作でレイの主力となる攻撃が、狼牙を使った攻撃方法だったが、レイを使っていた人は、狼牙がどのように変わったのかが気になるところ。

鉄拳3での狼牙の紹介をすると、コマンド入力は全く同じなので問題はない。むしろ少し出しやすくなった気持ちがするぐらいだ。

技の連携は、初めの蹴りがヒットした時点で、最後の蹴りまでが連続になるのは変わっていない。さて、次に技の判定についてだが、前作の狼牙は中、中、中、上という判定だったが、今回の狼牙の判定は、最初の蹴りが上段になったのだが気にせず使えばまず問題はない。

ほんの少し弱体化したが、やっぱり使える技なので、今までどおりに使っていくことになるだろう。

新技についても少し紹介していこう。まずは蛇突連撃は構えてからパンチを繰り出す技なのだが、2発目のパンチをガードされても相手がよろめき、3発目の下段パンチが必ずヒットするのが特徴だ。

酔虚撃は、始めの『酔う』動作のときに相手の打撃を受け流すことができるのが特徴。





REAL BOUT SPECIAL

大特集

2ラインバトルのすべて



CONTENTS

今、時代はライン

今回のリアルバウト餓狼伝説スペシャルの記事は、ほぼ全面ラインについての大特集！なぜ今ラインなのか？なぜラインが重要なのか？これを読めばすべてがわかると断言しよう。ゲーメストが総力を挙げて組んだライン特集、これでキミの**フランコ**は戦力３割がたUP間違いなしだ！

そもそもこのゲーム、ライン攻撃と、ラインを使った闘い方が分かっていると分からないのとでは、闘いかたの幅が全然違ってくる。ラインは逃げるばかりでなく、ラインから攻めに転ずることもできる。ひとえにラインと言っても、使い方次第で利用価値は変わってくる。

さらに、各キャラクターは、それぞれ対ライン攻撃の性能に差があり、それぞれ自分のキャラの得意ラインというものまで存在する。自分のキャラの得意ラインで闘うことは、もはやリアルバウトの常識となりつつあるのだ。

ラインを極めること、それすなわち、リアルバウトを極めることと見つけたり。今度のリアルバウトは、**ライン**だ。



2つの道 それは あなたの道





Real Bout Special ライン移動の性能を知る

何ができるか考えよう

ライン移動をどこで使えば効率が良いのか。まずは基本を押さえよう。

担当：P・鈴木

2ラインバトルで勝利を握るためには、Dボタンで行うライン移動の性能を覚えることが不可欠である。ここでは、ライン移動の基本となる部分、そして「どこまで守るために使っていけるのか」を説明してみようと思う。

基本その1 移動方法について

自分からラインを移動するには、ライン移動ボタンであるDボタンを押せばいい。だが、実はライン移動していく方向を少しだけ調整できるのは知っていただろうか。

ライン移動で進める地点は、

(1)レバー後ろ＋Dの後方
(2)レバーニュートラル＋Dの垂直方向
(3)レバー前＋Dの前方
(4)前方ダッシュ中にDの前方

の4つ。どこで使えば良いか補足を加えておこう。

(1)を使う場面は、「相手の対ライン攻撃がギリギリ届かない間合いまで避けたいとき」だろう。ただ、自分の対ライン攻撃も当たらないのでは意味をなさない（効果が出にくい）ので、相手の対ライン攻撃よりもリーチが長い技を持っている場合のみ有効となるはずだ。

(3)、(4)も相手の対ライン攻撃を避けたいとき（内側すぎて攻撃判定がないポイントを狙ってみる、など）に有効になるが、それよりも使っていきたい場面は「相手のスキが大きい必殺技を避けたいとき」、「相手をダウンさせた後の起き攻め」だろう。起き攻めについては後に独立したページがあるのでそちらを見てもらうとして、避けることについてもう少し深く考えてみよう。



ダッシュ中にDを押すと、滑るようにライン移動をする。

基本その2 硬直について

相手の攻撃をホイホイかわして反撃を連発…といきたいところだが、そううまくは事が運ばない。その原因は、

(1)ライン移動した後に若干の硬直がある
(2)ライン移動をした直後から相手の通常技が対ライン用の攻撃に変わる

というところにある。

つまり、相手の大足払いを読んでライン移動をしても、相手の大足払いが対ライン攻撃に変化し、〝ライン移動後の硬直〟の最中に反撃されてしまうわけだ。

それでは相手がどんな技を出したときに避ければいいのか考えてみてほしい。

答えは、「自分がライン移動をした後の硬直よりも、相手が出した技の硬直のほうが長い」場合となる。もし自分の対ライン攻撃まで間に合う場合は確実に反撃できるわけだ。そうでない場合でも、相手にプレッシャーを与えるための行動は考えられる（図1参照）。

いかに移動後の硬直をまかなっていけるかがライン移動を使いこなすカギとなるぞ。



よし、相手の大足払いを読んでライン移動してやるぜっ。



よっし成功、と思いきや、ホーミングされてしまう。ぞっすし。

Bが中段で、自分がやや有利な場合のかけひき

自分の選択	相手が、この選択なら勝てる	この選択には負ける
立ちC	攻撃を出そうとしてきた	ガードされる（不利ではない）
屈みC	上（立ち）ガード・攻撃を出そうとした	下ガードされる（不利ではない）
B攻撃	下（屈み）ガード	攻撃を出される、上ガードされる

※このほか、ダッシュで反対側へ回り込むことも考えられる。

基本その3 別ライン時に可能な行動（攻撃）

相手と別のラインにいる状態（お互い向き合っている状態）のときにできる行動を説明しよう。

A・Bボタンを押すと、自分から相手ラインに攻撃しながら移動する。攻撃するまでに少し時間がかかり、またガード・ヒットに関係なくその後の状況は五分以下になってしまうが、各キャラBボタンが中段か下段になっているので、使えないと決めつけてしまうのはもったいない話だろう。

Dボタンを押すと、技を出さずにラインを移動する。このときの性能はお互い同じラインにいたときのものと変わらず、移動後には若干の硬直がある。

使い方としては、コマンド投げを持っているキャラがBで移動するふりをしてDで移動、相手のガードを誘って投げを決めるなどが考えられる。

そして一番肝心なのが、Cボタンを使って相手を自分のラインに引きもどすこと。いくつかの特性を説明しよう。

・対ライン攻撃の中で最もダメージが大きく、出るまでも遅くない（早い）
・（空）キャンセルが可能
・↓＋Cで下段攻撃が出せる

キャンセルが可能ということは、立ちCがヒットすれば連続技が可能になり、ガードされても固めが続けられるということ。しかも空キャンセルが可能なので、突進技でキャンセルをかけておけば、もし対ラインC攻撃が空振りしても相手と離れるためにフォローが利く（反撃されにくい）わけだ。

キャンセル必殺技が出せるということは、当然その分ダメージも大きくなるわけで、べつだん出が遅いわけでもないC攻撃は多用することになるはずだ。

↓＋Cで出せる下段攻撃はBが中段のキャラなら相手のガードを揺さぶることができるし、立ちCよりもリーチが長かったり出が早かったりするキャラもいるのでチェックしておく必要があるだろう。

ここでリーチ、出の早さについての問題が出てきたので、簡単に触れておくことにしよう。



対ライン攻撃（C）は、もし空振りしてしまっても、



キャンセルの要領で必殺技を入力すればスキをなくせる。

おわび ……
ションアタック」も間違った名称で掲載されたことで、SNK及び関係者の……ます。

基本その4 リーチ差について

RBSには手前ラインと奥ラインがあるわけなので、当然対ライン攻撃のグラフィックは「奥へ攻撃」するものと「手前へ攻撃」するものの2パターンがある。グラフィックが違うということは、攻撃判定も異なるということだ。自キャラはどちらのほうがリーチが長いのか知っておくと良いだろう。これも後のページに細かいデータが載っている。

出の早さはほぼ同じようではあるが、「手前から奥ライン」のほうがわずかに早い気もする（60分の1単位の話で、多少誤差もある）。早さを争う場面では考慮しておいてもいい。

ここで言っておくべきことは、「自分と相手のリーチ差を有効利用し、対ライン攻撃の出るまでの早さを知っておこう」といったものになろうか。繰り返すが、詳しい内容は後のページに載っているぞ。



同じキャラの同じ技でもラインによって変化が。

基本その5 別ライン時に可能な行動（攻撃以外）

さて、相手と別ラインにいる場合に可能な行動の話に戻ろう。攻撃ばかりが行動ではないぞ。

当たり前の話だが、相手の対ライン攻撃はガードすることができる。ただし別ラインでの闘いなので、相手が自分の方向にダッシュで近づいてきた場合は、自分と相手の左右の位置が変わってガード方向が逆になる可能性はある（起き攻め参照）。

ダッシュで近寄ることもできる。ただし一部キャラが持つダッシュ攻撃は出せないし、ダッシュすることによって対ライン攻撃がすべることもない。

また、ジャンプすることも可能である。ジャンプ中は一切の技を出すことができないが、相手のスキの大きい対ライン攻撃をかわすこともできるので、一応覚えておこう。ただ、ジャンプの着地は一瞬無防備になってしまうので乱発は控えること。

バックステップも可能だ。無敵時間も存在するので、対ライン攻撃をガードさせられて固め続けられるよりはおもしろい選択だといえる。追いつめられてしまう点だけ注意すること。

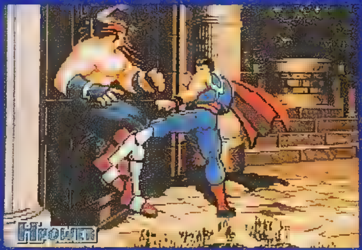
あまり役には立ちそうにないが、必殺技を出すこともできる。移動用にいいかもしれない。対ライン性能を持つものは使えるレベルのはず。



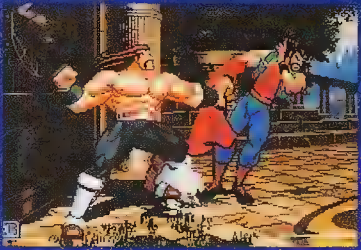
相手の対ライン攻撃をジャンプでかわして



チャンス到来。相手は空キャンセル必殺技が出ているぞ。



画面端でなら、相手の対ライン攻撃をバックステップでかわし、



逆に反撃なんてのもおもしろい。でも着地には一瞬スキがあるぞ。

実戦でどう使おう

相手と状況をみて、攻撃するべきか移動するべきかを即座に判断できるようになればライン攻防マニアの日は近い。

さて実際にどう使っていくかを考えてみよう。

・遠距離戦でとりあえず移動してみる

対ライン攻撃のリーチが相手よりも長い場合に有効になる。相手は近寄りにくいはず。

・相手のスキの大きい必殺技に合わせて避ける

避けた後に反撃ができれば理想だが、そうでなくても避けた後有利ならそれで十分。

これに該当する技は、

・必殺技

・空CA

のどちらか。ここでは必殺技に注目し、「この必殺技には移動が有利表」を作ってみた。移動するより跳び込んだほうが有利な必殺技もあるが、とりあえず知識として覚えておいて損はないはずだ。



ガードしてしまうとスキがない技に対して移動するのが理想だ。

目に見よ、音に聞け 反応して移動するべし表

印がおすすめ技です

テリー・ボガード：大バーンナックル、パワーウェイブ、☆パワーゲイザー、☆トリプルゲイザー
アンディ・ボガード：☆空破弾、超烈破弾
ジョー東：爆烈ハリケーン、☆スクリューアッパー、☆スライドスクリュー
不知火　舞：超必殺忍蜂、月下乱れ牡丹
チン・シンザン：☆超太鼓腹打ち、☆爆雷砲、☆天地崩落無尽砲
タン・フー・ルー：激放
ボブ・ウィルソン：☆ローリングタートル、☆サイドワインダー、デンジャラスウルフ
望月双角：野猿狩り、☆憑衣弾、☆無惨弾
ビリー・カーン：☆旋風棍、☆大旋風
キム・カッファン：☆半月斬
フランコ・バッシュ：☆ガッツダンク、ザッパー
ブルー・マリー：M・スプラッシュローズ
山崎竜二：☆蛇使い（タメ）、ギロチン
ホンフゥ：電光石火の天、☆必勝無頼拳、爆発ゴロー
秦崇秀：帝王（空殺）漏尽拳、帝王宿命拳
秦秀雷：帝王漏尽拳、天眼拳（タメ）、帝王宿命拳、帝王龍声拳
ローレンス・ブラッド：☆ブラッディアクセル、☆ブラッディフラッシュ
ヴォルフガング・クラウザー：☆カイザーウェイブ

＊移動するだけが正解ではないことに注意
＊2　ダックにはありません

ラインを使った起き攻め

Real Bout Special

安定させるな!

素早い起き攻めで連続攻撃!
2ラインを有効に使おう。

担当：KAL

リアルバウト餓狼伝説も、スペシャルになってからは全キャラで可能な起き攻めがシステム的に加わり、スピーディーな試合展開を楽しめるようになった。それがこれから解説するラインを使った起き攻めだ。2ラインになった最大の特徴ともいえるので、是非とも戦法のなかに組み込んでいきたい。

起き攻めとは?

相手キャラをダウンさせたあと、起きあがるタイミングを見計らって技を重ね、その後こちらのペースで試合を進めたり、技を重ねるふりをして相手の反撃を誘い、技の空振りに攻撃していく。簡単に言えばこれが起き攻めだ。

これに、大抵の格闘ゲームにならある、相手キャラの頭上を跳び越えてキャラの背中側をジャンプ攻撃で攻撃する「めくり」のような、右か左かガード方向を惑わすタイプの起き攻めが加わると、ダウンさせられるほうにはかなりの緊張感がはしり、攻撃する側にもダウンさせる価値がでてくる。

「ダウン→起きあがり」で試合のながれにいったんリセットがかかるタイプのゲームなどと比べると、常に試合が動いていて、双方が積極的になれるリアルバウト餓狼伝説スペシャルのラインを使った起き攻め。これは知っておいて損ではないぞ。

別ラインからの起き攻めで方向を惑わす!

従来のリアルバウトの起き攻めというと、相手キャラが起きあがる前にその頭上を跳び越え、空中でDボタンを押して振り向いておき、ちょうど起きあがったところを逆側からジャンプ技で攻撃する、というものが主流であった。

これはこれで、現在でも使われる有効な起き攻め方法だが、より簡単に、より見切りにくい起き攻めを、スペシャルでは実行できる。



ジャンプDも立派な逆ガード攻撃。

まずは相手キャラをダウンさせる。これがないと起き攻めは始まらない。ダウンさせたら、急いでダッシュしつつDボタンを押し、別ラインへ斜め移動しよう。普通にライン移動するより、ダッシュして勢いをつけてからライン移動したほうが、前方に出る分相手キャラに重なりやすい。

この起き攻めも、目的はジャンプD(振り向き)によるガード方向撹乱と同じなので、相手キャラが起きあがるときにどれだけ密着に近いか(ジャンプDなら真上付近かどうか…別ライン起き攻めならグラフィックが重なっているかどうか)が重要になってくる。

さて、相手キャラの向こう側、もしくはこちら側に重なったら、あとは相手キャラの右側で対ライン攻撃を出すか、左側で対ライン攻撃を出すかという問題だけになる。ここで普通にCボタンを押してもいいが、それだと見たまんまでガードされる可能性が高い。

そこで、相手と別ラインに移動したら、「ダッシュして対ライン攻撃を出す」。

これは単純にダッシュで勢いをつけてからCボタンを押すだけでいい。こうすると、あまりにもキャラの動きが早すぎて、見た目にはまだそのままのガード方向で良さそうなのに、じつは(内部処理的には)もう向きが変わっていて、画面上から読みとれる情報からだけではどちらにレバーを入れればいいのか分かりにくいのだ。



ダウンさせたら急いでダッシュライン移動。



別ラインに行ったらまた急いでダッシュ!



そして横滑りしつつ対ライン攻撃を出す!

この右か左かガード方向がわからないダッシュ対ライン攻撃は、実行する側のキャラの性能によって、多少やりやすい、やりにくいに差が出てくる。相手キャラを明らかに通り越しても、後ろ側にまで攻撃判定があるおかげで無理矢理引きずるように対ラインを当てることのできるキャラがいれば、贅沢しようとしてすぐ空振りしてしまうキャラもいる。が、ほとんどのキャラが同じように起き攻めできるので、これはさほど大きな問題ではないだろう。

"戻る"も選択のうち

相手と別ラインに移動したあと、Cボタンで対ライン攻撃を出す以外にもライン起き攻めの選択肢はある。

ライン移動攻撃のBボタンが中段判定になっているキャラは、右か左かという選択に加えて、しゃがみガードを崩すこともできるわけだ。連続技を諦めれば、対ライン攻撃をしゃがみCで出すことで下段攻撃ができるので、一応、これですべてのガード安定を許さないことになる。

また相手プレイヤーの反応が鈍ければ、対ライン攻撃を出すふりをして実はDボタンでもとのラインに戻り、投げてしまう、といった奇襲も可能。双角やクラウザー、山崎などにとっては覚えておいて損のない奇襲だ。



コマンド投げを持っているキャラは危険!

ダウン攻撃をせずに対ライン起き攻めにかける

一部のキャラには、倒れている相手に追い打ちするダウン攻撃が設定されている。これはそこそこに威力のある攻撃なので軽視できないが、ラッシュで一気に勝ちをもぎとるタイプのキャラは、あえてこのダウン攻撃をせずにすぐにダッシュ対ライン移動して出たほうがいい場合もある。そして対ライン攻撃が当たったら、そこから連続技を入れてダウンさせ、再びライン起き攻めに入るのだ。

ダウン回避でいい気にさせるな

ここで紹介している対ライン起き攻めは、慣れているプレイヤーが使うとかなりの戦力になる。しかしまだゲームそのものに慣れていないプレイヤーにとっては、かなりの脅威となることは間違いない。無敵対空技等を起きあがりで出しても、対ライン攻撃性能がないと無意味なので、一度はまりだしたら本当にハメられている気分になる人もいるかもしれない。

この事態から脱するには、とにかく「ダウン回避」を入力するクセをつけるに限る。ダウン回避自体も、先読みされると攻撃の的になってしまうが、そこは読み合いなので問題ない。追い打ちなどもダウン回避で逃れることができるので、ゲージのある無しにかかわらず、常にコマンドだけは入力しておくようにしよう。

ゲージは、なるべくダウン回避とブレイクショットに回すのだ。



ダウン回避だって結構便利なのだ。

Real Bout Special

対ラインCの性能

キミのキャラの得意ラインはどっち?

自分の対ライン攻撃の中で強力なものを知り、対ライン戦でその技を使うようにすれば、打ち負けることは減るはずだ。

担当：珈琲　ふりーく

リアルバウト餓狼伝説スペシャルはライン間の攻防がクローズアップされている。

ライン間の攻防の主役は、Cボタンによる対ライン立ちCと対ラインしゃがみCだ。この2つの技の性能を知れば、ライン間の攻防の勝率が上がること間違いなしだ。

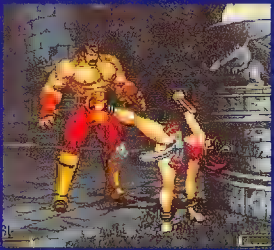
立ちとしゃがみの違い

相手と別のラインにいるとき、立ち状態でCボタンを押すと対ライン立ちCが出る。この技は相手にヒットしてもガードされても、相手を引き戻す効果を持っている。ヒットしたときにキャンセル必殺技を出せば、連続技を狙うこともできる。

相手と別ラインの時、しゃがみ状態でCボタンを押すと対ラインしゃがみCが出る。対ライン立ちCと違う点は、立ちガード不可攻撃である点と、ヒットすると相手がダウンしてしまう点だ。このため連続技による大ダメージは狙えない。

ラインによって技が違う!

対ライン立ちCと対ラインしゃがみCは、手前ラインと奥ラインで性能が異なる。この違いはキャラによって大きかったり小さかったりするが、違いの大きいキャラを使うときは、その違いをしっかり把握しておきたい。でないと、知らず知らずのうちに損をしていることになる。



手前ライン立ちCはこんな技だけど、



奥ライン立ちCは全く違うグラフィックの技だ。性能も違う。

なぜ相手の対ライン攻撃に打ち負けるのか

自分の対ライン攻撃が相手の対ライン攻撃に打ち負けたときの原因No.1は、スピード負けである。スピード負けの要因は2つ有り、技を出すタイミングで負けていた場合と、技自体のスピードが負けていた場合である。技を出すタイミングの早さ＋技自体の早さで、より早いほうが勝つのだ。

原因No.2はリーチ負けだ。自分の攻撃が相手に届いておらず、相手の攻撃が自分に届いていれば、相手が勝つ。

この2つの原因以外では高さも関係してくる。これは特に離れた間合いで伸ばした腕や脚どうしがぶつかりあった時に影響がある。一般にしゃがみCは背が低く、遠間で立ちCとしゃがみCがぶつかると、しゃがみCが勝つぞ。



近間だと早いもの勝ち。

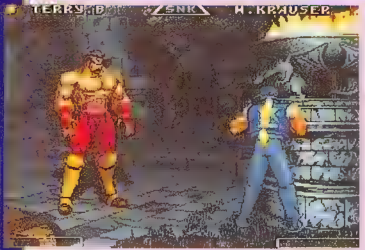
写真の見方

各キャラの2枚の写真は、右側がそのキャラの手前ラインでの対ライン立ちCを、奥ラインのクラウザーに当てた写真で、左側が手前ラインで奥の対ラインしゃがみCを当てた写真だ。

どちらの写真も、その技が技を出す側は、画面右端にぴったりとくっついたところから出している。

ぎりぎりクラウザーに届いた間合いで撮ってある。その技のリーチの長さを知る上での手がかりにしてほしい。

今回はスペースの都合上手前ラインのみになってしまった。奥ラインは奥ラインで変わってくるが、また次の機会に。





上の位置のクラウザーに対ライン立ちCを当てた時の位置の変化はこれくらい。



対ラインしゃがみCを当てた時はこうなる。上の写真とくらべて、クラウザーの立ち位置を逆算してもらうとうれしい。

表の見方

キャラ見出しの4つのアルファベットは、対ライン攻撃の攻撃判定の発生の早さをあらわしている。

Aが最も早く、B、C、D、Eときて、Fが最も遅い。発生の早さは別ラインでのダッシュなどで、自分の裏にまわられた時のすかりやすさにも影響を与えるぞ。

対ラインCの発生スピードランキング

発生スピードランク　④ ③ ② ①

①手前ライン上で出す対ライン立ちC
②手前ライン上で出す対ラインしゃがみC
③奥ライン上で出す対ライン立ちC
④奥ライン上で出す対ラインしゃがみC

テリー・ボガード



発生スピードランク

④	③	②	①
B	B	B	B

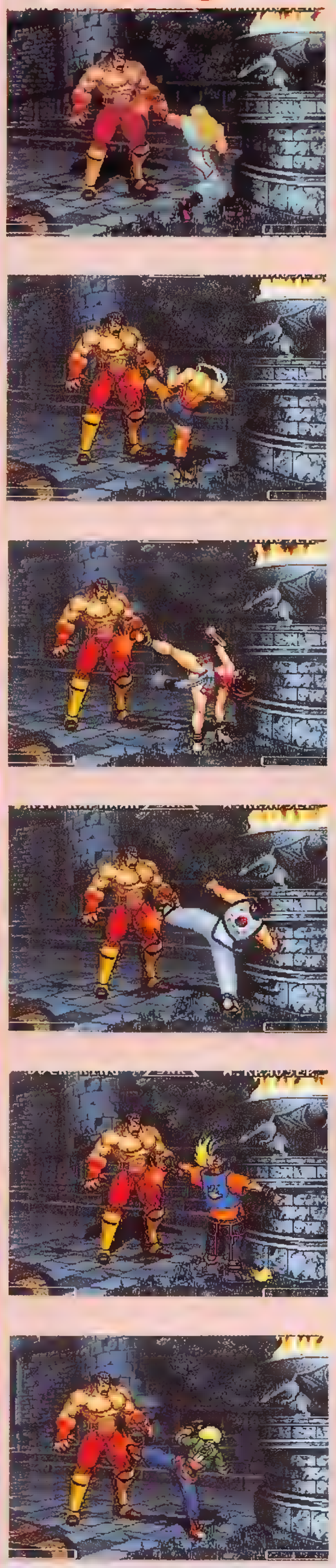
この発生スピードにして、このリーチ。どちらもかなりレベルが高く、対ラインCの性能は最高クラスといっても良いだろう。苦手ラインがない点も大きい。テリーには起き攻め以外でのライン戦は挑まないほうがよいだろう。





対ライン攻撃

立ちC



しゃがみC



アンディ・ボガード



発生スピードランク

D D B B

手前ラインでの対ラインCの性能は悪くない。手前ラインでの発生の早さは、十分に通用するレベルだ。しかしリーチの短さはいかんともしがたい。特に対ラインしゃがみCのリーチの長さは、全キャラ中で最下位クラスだ。

奥ラインに行くと、発生が遅くなってしまう。手前ラインを得意とするキャラといえよう。

ジョー東



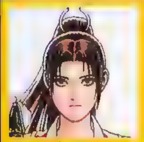
発生スピードランク

B B B B

全体的にテリーとほぼ発生スピードは同じ。最速クラスといえよう。ただしテリーに比べてひとまわりリーチは短い。

性能は決して悪くなく、むしろかなり高いが、テリーと比較すると色あせてしまうようだ。

不知火舞



発生スピードランク

A C D A

最速の対ラインCを持つ。手前ラインでの対ライン立ちCと奥ラインでのしゃがみCがそうだ。リーチも決して短くなく、高性能といえる。

問題は奥ラインでの対ライン立ちCの性能の悪さだ。リーチが短い上に発生も早くない。常日頃手前ラインで、高性能な対ライン立ちCを使い慣れている舞使いにとってこれは拷問に近い。奥ラインでは対ラインしゃがみCを主に使っていきたいところだ。

キム・カッファン



発生スピードランク

D D D D

意外に発生スピードは早くない。ラインによって発生スピードは変わらないが、リーチは大幅に変わる。立ち、しゃがみともども奥ラインのほうが長いため、奥ラインの対ライン立ちCをメインで闘っていきたい。手前での対ライン戦は苦戦をしいられそうだ。キムも奥ライン型のキャラである。

ダック・キング



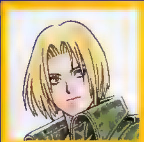
発生スピードランク

C C D D

クロスヘッドスピンのおかげで、ライン戦の鬼門のようにいわれているダック。しかし対ラインCの性能は標準クラスである。

ダックは典型的な奥ライン型のキャラで、奥ラインでの対ライン立ちCがダックの対ラインCの中で最も性能がよい。手前ラインからクロスヘッドスピンで奥ラインにいき、そこから攻撃するのに向いているわけだ。

ブルー・マリー

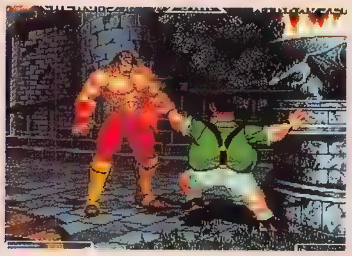
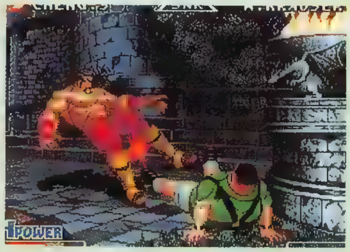
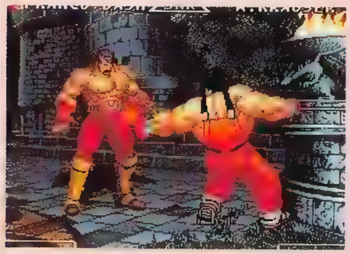
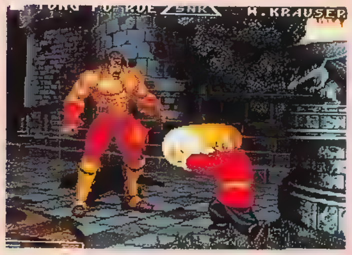
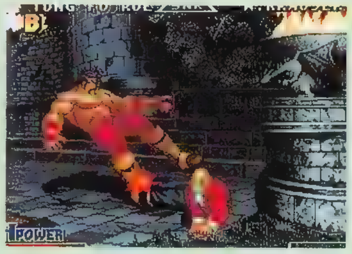
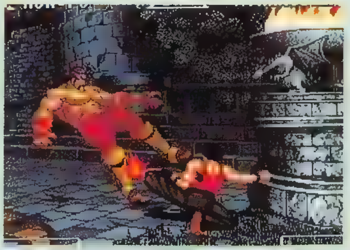


発生スピードランク

C C E C

CECCという発生スピードは、ローレンスの発生スピードと同タイプである。そのローレンスと比べると全体的に一回りリーチが短い。そのためどうしても見劣りがしてしまうが、全キャラの中では標準より上だ。メインで使っていくのは立ちCだが、奥ラインならばしゃがみCを選択肢に入れても良いだろう。

対ライン攻撃

立ちⒸ	しゃがみⒸ
	
	
	
	
	
	

ボブ・ウィルソン



発生スピードランク

D B D B

ボブは立ちとしゃがみで発生スピードが分かれる。立ちのほうが発生が早いため、基本的には立ちを使っていったほうが良いだろう。ただし奥ラインでの対ラインしゃがみCのリーチの長さも捨てがたいので、状況によって使い分けていきたいところだ。

チン・シンザン



発生スピードランク

E C E C

立ちとしゃがみで発生スピードが分かれる。立ちのほうが2ランク早く、立ちCメインで使っていきたい。

ラインによる発生スピードの変化はない。奥ラインからの対ラインしゃがみCのリーチの長さは無視できないが、しっかり間合いを把握して使わないと痛い目に遭うだろう。

フランコ・バッシュ



発生スピードランク

F F F F

とにかく発生スピードが遅い。どの技もFで、対ラインCが最も遅いキャラである。リーチがそれなりに長い点はせめてもの救いだが、リーチの長さで相手を圧倒できるほどではない。得意ラインもなく防御面ではかなりつらい展開になるだろう。攻撃面ではウェービングフローがあるので、常に主導権を握って闘っていきたい。

タン・フー・ルー



発生スピードランク

C C C F

タンの対ラインCはしゃがみCがよく使われる。これは手前ラインでの対ライン立ちCの発生の遅さが主な理由であろう。リーチはそこそこあるとはいえ、確かにこの発生の遅さでは無理もないことである。しかし対ライン立ちCでも、奥ラインのものならば、発生はしゃがみに負けていない。リーチも長い部類に属するため、十分に利用価値があるといえよう。

望月双角

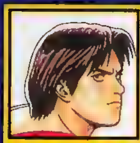


発生スピードランク

D D D D

双角の対ラインCは、性能的にバランスがよく、発生スピードも統一されているため、使い勝手がよい。なにも考えずどちらのラインでも立ちCを使っていれば問題ないだろう。しいて欲を言えば発生スピード負けしやすい点が気になるが、渦炎陣後はクロスヘッドスピンほど早く動けないので、仕方がない。

ホンフゥ



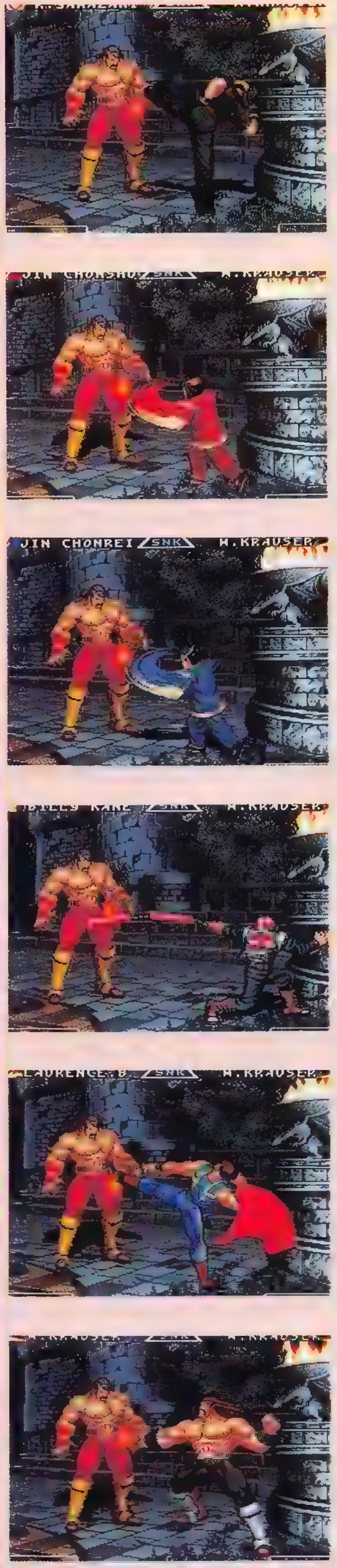
発生スピードランク

D D D D

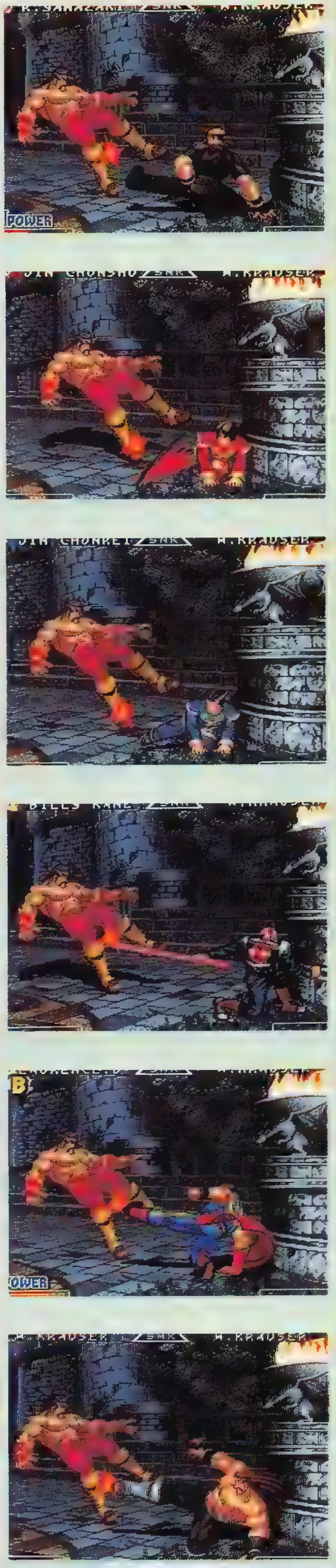
ホンフゥの対ラインCは双角のそれに似ている。発生スピードはキムとも同じだが、キムほど手前ラインと奥ラインの差がない。ただし双角に似ているとは言っても、すべての対ラインCがリーチ負けしている。バランスは悪くないが性能的には平均以下だ。

対ライン攻撃

立ちⒸ



しゃがみⒸ



山崎竜二



発生スピードランク

C C C C

長いリーチと、それなりに早い発生スピードを持っている。発生が早い分類に入る点は特筆ものといえよう。立ちが弱いわけではないが、手前ラインの対ラインしゃがみCのリーチの長さは捨てがたく、手前ラインではこれを多用していくことになる。山崎は蛇キャンセルが非常に使えるので忘れずに使っていこう。

秦崇秀



発生スピードランク

C C B A

舞と並んで、最速の対ラインCを持つキャラ。崇雷とほぼ同リーチだが、発生スピードは崇秀が大幅に上回っている。特に手前ラインでの発生スピードの速さは圧倒的だ。崇秀は典型的な手前ライン型のキャラといえよう。

立ちとしゃがみの使い分けに関しては、セオリー通り近間では立ち、遠間ではしゃがみを使うのがBESTだ。

秦崇雷



発生スピードランク

D D D D

リーチが短いという印象はあるが、実際に比べてみるとそうでもない。得意ラインがないのは厳しいが、発生が遅いということを忘れずに、無理しなければ問題ない。前回のイメージからすると、バリバリ対ラインⒸを使っていきたくなるがここは自重しておこう。もちろん常用したいのは立ちⒸのほうだ。

ビリー・カーン



発生スピードランク

E B E E

とにかくリーチが長い。グラフィック的に体を前に乗り出さず三節棍のリーチに頼っているため、リーチの長さが強調されているとはいえ、最長クラスであることに疑いはない。

気になるのは発生の遅さだが、ここまでリーチが長ければ、リーチで相手を圧倒できる。しかも奥ラインでの対ライン立ちⒸに限っては、発生も十分に早い。

ローレンス・ブラッド



発生スピードランク

C C E C

ビリー並みのリーチを持ちながら、発生スピードがランクⒸという、驚異的な高性能を誇っている。奥ラインでの対ライン立ちⒸのみ発生が遅いが、リーチの長さを考えると、実用範囲内だ。近づいて良し、離れて良しの、頼れる対ラインⒸたちといえよう。

クラウザー



発生スピードランク

F D F D

発生スピードはお世辞にも早いとはいえないが、リーチは長い。立ちⒸを使っている限り、それなりにライン戦をこなしていけるだろう。しゃがみⒸも他キャラに比べればリーチは長いが、発生があまりにも遅く、使い勝手が悪い。長いリーチを生かして、相手に近づかれないように闘っていこう。

対ライン用必殺技表

ライン攻撃が当たったらもちろん…

Real Bout Special

起き上がりの攻めで、うまくライン攻撃を当てたら、そこから狙っていく必殺技を考えよう。基本的に決め打ちになるので、ガードされてもリスクの少ない技をセレクト。

担当：ジョッキー★笹岡

ライン攻撃からの必殺技は

さて、ここまででラインの基本的な活用法は分かったかと思う。

ライン攻撃からの連続技は、基本的にはライン攻撃・必殺技の単純なモノだが、相手にガードされても反撃を受けづらいモノ、ダメージの大きいモノ、当てやすい（スカりにくい）モノなど、考える要素は多い。

よく考えて、一番状況にいいものを出すよう心がけよう。

ガードされたときでも大丈夫か…

起き攻めにライン攻撃を用いる場合、相手のガードを惑わすために左右に動き回るのだが、ここで問題になってくるのが、まずはガードされた場合である。

自分でも当たるまで分からないような状況が多いので、どうしてもガードされることがある。

もしガードされてスキがあると、今度は自分が大ピンチなので、やはり、相手に当たったのを確認してから出せるような、コマンドの簡単な必殺技か、もしくはガードされてもスキのない必殺技を、ライン攻撃からの攻めにしたい。



ダブっているコマンド技は要注意。

他の技に化けてしまわないか？

ラインからの起き攻めで、もうひとつ注意したいのは、ライン攻撃から、必殺技を入れようとしてコマンド入力して、自分の向きを間違って逆のコマンドを入力してしまうミスだ。

このミスによる弊害は、例えばテリーのパワーウェーブとバーンナックルのように、コマンドが左右向き違いで同じものがあると、誤って出てしまうことがあることだ。

自分でも向きが分からなくて、コマンド入力が逆になり、違う技が出てしまうと、これまた大ピンチ。こんなことがないように、コマンド入力はダブってないか、確認しておこう。

当たる間合いとスカる間合いとガードされる間合い

さらに、必殺技の性能によって、ライン攻撃が当たっても、そのあとの必殺技がガードされてしまうこともある。

これには、まず3つの原因が考えられる。

一つは間合い。これはライン攻撃を当てる間合いが遠すぎる場合もあるし、逆に密着だとスカるような必殺技もある。例えば双角のまきびしや舞の超必殺忍蜂など。だから、各キャラの必殺技の性能を把握しておかないとダメだ。

次に、相手キャラの大きさ。基本的にリアルバウトでは大きいキャラと小さいキャラの2種類に分かれるのだが、小さいキャラには当たらない必殺技や、しゃがんでいる相手には当たらない必殺技などがあるので、これまたキャラごとに注意しよう。アンディの昇龍弾や、テリーのライジングタックルなどがそうだ。

3つめは、キャンセルのタイミング。キャンセルが遅くてつながらない場合と、速すぎて、相手がまだ向こうのラインから戻ってきてないのに出して、スカってしまうことがあるのだ。

これは、要するにタイミングなので、注意すれば問題はないが、仮に決められたとしても安定性がないので、起き攻めに組み込むのは十分考えてからのほうが良さそうだ。

これはフランコのメガトンスクリューや、山崎の蛇使いなど。

当たらない状況では、絶対に必殺技を出さないように、各キャラで当たる状況を覚えていこう。



キャンセルが速いと思いっきりスカる。困る。

そこでこの必殺技表を見る

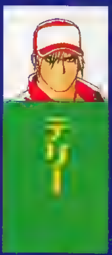
この表は、基本的に、自分が起き攻めにライン攻撃を使うときのことを考えて、ほぼ密着状態から立ちCを当てて、それにキャンセルして必殺技を出した場合の表である。

○や△は、当たりやすさの度合いで、溜め技は起き攻めから溜めるのが難しいので△、また間合いが極端に狭く、密着からでないと当たらないなどの技にも△を付けてみた。

数字については、H-T数で、H-T数+追い打ちH-T数となっている。実際のH-T数はこれが足された物となる。小・大がある必殺技については ／ となり、小のH-T数／大のH-T数である。

また、コメントは、密着からでないと決まらないモノや、逆に中間間合いでないと決まらないモノ、キャンセルの早いモノ、反撃されるモノなど軽くコメントしてる。

じゃあ、特筆すべきキャラについて見よう。

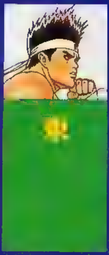


パワーチャージからライジングタックルがつながるのが一番理想だが、出してすぐ溜めないといけないので反応して出すのはキツイ。

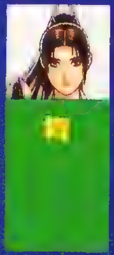
通常はやはりクラックかバーンだろう。



パワーチャージが当たったのを見てから溜めては遅い。



東はスラッシュが威力は高いが、ミスると黄金のカカトになるのでダメだ。やはり八リケーン（大）がイイ。でも、ガードブレイクの的になる。



舞の乱れ花蝶扇は、2発めがスカるのだが、そのまま気にせず3発めを出せば、それが連続になる。

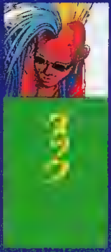
また、超必殺忍蜂は、密着からでは、2発でスカることが多いので気を付けよう。



乱れ花蝶扇は2発めがスカるが

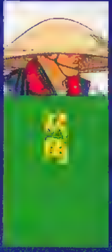


そのあとまたつながる。ガードされるとガードブレイクの的だ。



ダックはクロスヘッドスピンが密着からなら当たるが、意味なし。当たっても反撃されるし。

あとは、ダックダンスからのパワーアップ技が3種類入るが、一番入りやすいのはブレイクハリケーンだ。ケド、レベル3まで踊るほうが大変。



双角は、雷神憑からの追い打ちがイケるが、うまく密着から渦炎陣を出せば、密着なら当たることがある。

このときは、渦炎陣、雷神憑、追い打ちまで入り、威力のほうは高い。狙ってみる？



ギロチンのあとは、端なら追い打ちが入る。



超火炎は、もちろん近くないと当たらない。



ブラッディアクセルからのカッターとシューターは、どちらも素早く入力して、アクセルの昇りで出せば、大きめのキャラには当たる。

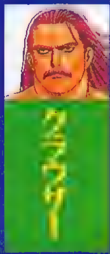
シューターだが、ライン攻撃を当てながら先行入力でアクセル・シューターを入力しておくと出しやすい。最後に笑い声が響くので、結構面白い連続技。BB・C・Cからも入るので狙ってみよう。



ライン攻撃から先行入力でアクセル・シューターを入れる。



ハハハハハ、残らないけど。



アンリミテッドデザイアーは隠し技。全部入れると結構威力があるので、是非狙おう。

BB・C・Cとライン攻撃は同じモーションか？

ここまで来て気づいた人も多いと思うが、BB・C・CのCは、各キャラのライン攻撃と同じモーションなのだが、これは同じモノと考えて良いのだろうか？

基本的には、つながる技もほとんど同じだし、同じと考えてしまって構わないと思うが、このリアルバウトの場合、コンビネーションの技は、同じモーションでも性質や技のスキなどで微妙に性質が違うモノがほとんどなので、注意すること。

まあ、あとは細かいこと気にせずにBB・C・Cからも、いろいろつないでみよう。



ライン攻撃と



BB・C・Cは同じグラフィック。でも完全に同じではなさそうだ。

テリー		
パワーウェーブ	○	2
クラックシュート	○	4　反
バーンナックル（小）	○	2　反
ライジングタックル	△	4　反　溜め
パワーチャージ→ライジングタックル	○	6
東		
スラッシュキック（小・大）	○	2／3　反
タイガーキック	○	2〜3　反
爆裂拳	○	最大7
ハリケーンアッパー（小・大）	○	2／4
プレッシャーニー→ふくらはぎ	○	4＋1　反
キム		
半月斬（小）	○	4
半月斬（大）	○	3　反
空砂塵	○	3　反
覇気脚	○	2
鳳凰脚	○	15
マリー		
スピンフォール	○	4　反
スライサー→スタン→追い打ち	○	2＋1＋1　反
バーチカルアロー	△	4〜5　反
アンディ		
斬影拳（小）	○	2
斬影拳（大）	○	3
昇龍弾	△	4（デカキャラ）
空破弾	○	3　反
爆震	○	3　反
超裂破弾	△	5　溜め
斬影裂破	○	8　反
不知火舞		
花蝶扇	○	2
乱れ花蝶扇	○	8
必殺忍蜂	○	3　反
龍炎舞	○	2
陽炎の舞	△	2　溜め
超必殺忍蜂	○	5

ダックキング		
ヘッドスピン（小・大）	○	2／4〜5
クロスヘッドスピン	○	4　反
ダンシングダイブ	○	2　反
ネオブレイクストーム→追い打ち	○	5＋1　反
ローリングパニッシャー	○	14
ダンシングキャリバー→追い打ち	○	10＋1　反
ブレイクハリケーン	○	8　反
チンシンザン		
氣雷砲（前）	○	2
破岩激（小）	△	2　溜め
タン・フー・ルー		
大衝波	△	2　溜め
箭疾歩（小・大）	○	2　反
烈千脚	○	5　反
旋風剛拳	○	12　反
撃放	○	13
ホンフゥ		
九龍の読み	○	6
制空烈火拳（小・大）→追い打ち	○	2＋1／4＋1反
電光石火の地→パチキ	○	5
電光石火の天	○	4　反
炎の種馬→追い打ち	○	10＋1
爆発ゴロー&ジロー	○	11／12　反
カデンツァの嵐	○	15　中距離
秦弟		
帝王神足拳	○	2
帝王天眼拳（小・大）	○	2
帝王天耳拳（小・大）	○	2／4　反
フランコ・バッシュ		
ダブルコング	○	3
ゴールデンボンバー	△	4　溜め
メガトンスクリュー	○	3　中距離　反

望月双角		
まきびし	○	2　中距離
憑依弾→追い打ち	○	7＋1
雷神憑→追い打ち	○	4＋1　反
邪棍舞	○	最大6　反
喝	○	2
渦炎陣→雷神憑→追い打ち	○	4＋3＋1　近距離
山崎竜二		
蛇使い上段	△	2　（デカキャラ）
蛇使い中段	○	3　遅め
蛇使い下段	○	3
裁きの匕首	○	3　反
ギロチン	○	3　反
秦兄		
帝王神足拳&真帝王神足拳	○	2
帝王天眼拳	○	2
帝王天耳拳（小・大）	○	2
ビリー・カーン		
三節棍中段突き→火炎→追い打ち	○	3＋1
旋風棍	○	最大8
強襲飛翔棍	○	2　反
火龍追撃棍	○	5
超火炎旋風棍	○	2
ウォルフガング・クラウザー		
ブリッツボール	○	2
レッグトマホーク	○	4　反
アンリミテッドデザイアー	○	11
ローレンス・ブラッド		
ブラッディサーベル	○	7
ブラッディスピン（小・大）	○	3／5
ブラッディアクセル〜カッター	○	2（デカキャラ）
ブラッディアクセル〜シューター	○	2（デカキャラ）
ブラッディフラッシュ	○	9

ボガード兄い～!(イントネーションは兄)

テリー・ボガード

万能なうえにラッシュが超キツ！画面端に行ったらコワイゾ～。

担当：KAL

マーシャル アーツ



今回のテリーとひと味違う。リアルバウトのテリーというより、餓狼伝説スペシャルのテリーに感覚が近いのだ。いろいろな技を使ってがりがり固めていくのが好きな人には、たまらなく魅力的なキャラだぞ。

相手と離れているとき

このゲームの性質上、お互いの距離は、ほとんど目の前かかなり離れているかのどちらかであることが多いはずだ。スタート時くらいの間合いを、またもうひとつの間合い段階として考慮していってもいいが、初期段階のテリーにはそこまでデリケートな間合い管理は必要ない。

とりあえずスタート時よりも遠くにいる場合は、おもに次の選択肢がある。

1、小バーンナックルで突っ込む
2、クラックシュートで突っ込む
3、ダッシュ大ジャンプで突っ込む

結局どれも突っ込んでるじゃないか、選択肢といえるのか?などといってはいけない。これがテリーなのだ。

本当に画面の端～端くらいまで離れていれば、たまにパワーウェイブを出してもいい。ただし今回のパワーウェイブは、出るのが遅くて見てから反応されやすく、しかも光波がしょぼしょぼなため跳び越されやすい。またあろうことか出した後の硬直時間まで長いので、「明らかに1回の接近では攻撃されない」という距離まで離れているときでないと危険すぎて出せない。それなら、強力な判定を持つ数々の突進技で接近しつつ攻撃したほうが、接近戦を得意としているテリーにとってはリターンが大きいのだ。

1、の小バーンナックルで突っ込む選択肢は、ぴょんぴょんとよく跳ねる相手に効果絶大。ちょっと遠いかな?と思えるときは、あまり深く考えずに、迷わず大バーンで突っ込もう。空中にいる相手を叩き落としつつ大ダメージを与え、接近戦にもちこむのだ。

相手キャラがいわゆる「デカキャラ」であれば、より気軽に出していける。しゃがまれていても、ガードさせることができるからだ。

2、のクラックシュートで突っ込む選択肢は、1、のときよりもやや「近いかな?」と思えるときにいい。また、非常に重要なことだが、とにかく先に攻撃したいという人、には、なくてはならない選択でもある。強引にクラックシュートで突っ込んで、無理矢理押さえ込む。そしてここからラッシュに持ち込むのだ。まさにテリーな攻撃(技)といえる。

3、のダッシュジャンプで突っ込む選択肢は、リアルバウトではひろく用いられている戦法のひとつ。ジャンプ攻撃が強力で、地上にいるのが危険なこの世界では、とくにテリーに限らず、さまざまなキャラがとってくる選択だ。したがって離れたあと、空中でよくかち合うことになるので、そのためにより高い位置から直接空中で相手を攻撃できるように、大ジャンプするのだ。テリーにしてはやや弱気な行動といえる。

そのほかにも、落ち着いて少し歩いて接近するとか(↑この場合、相手が跳んできたら、すかさずパワーダンクで撃墜すること一)、ライン移動してからダッシュ対ライン攻撃で接近するなどの選択がある。たまにはこれらの行動も取り入れて、動きを読まれにくくしよう。



端に追い込んだらとにかくラウンド！



しゃがんでいてもバーンに触れてしまうキャラは地獄。

接近戦！ボガード兄狂暴化?

シリーズを通して、「けっこう攻め攻めで闘えて気持ちいいんだけど、ばれてくると段々攻めていけなくなるんだよなぁ」と感じていたテリー使いの鬱憤を、晴らすときがついに来た一ボガード兄が本気になればどういうことになるのか、思い知らせてやるのだ。

では、怒涛のラッシュで攻め込むのに必要な技を解説。

1、ラウンドウェイブ
2、パワーチャージ
3、小足払いからのコンビネーションアーツ
4、Cボタン技、各種

相手キャラを端に追い込んだときに爆発するのが、対ライン攻撃性能のある新技、ラウンドウェイブだ。小足払いや屈B・立ちB→前Cなどからキャンセルで出し、次の行動へのつなぎとする。しかも恐ろしいことに、ラウンドウェイブをガードさせたあとはテリーのほうが先に動けるのだ。ただ、何をキャンセルして出しても、通常技としてラウンドウェイブの間にジャンプや無敵技等で逃げられてしまうので、どこでラウンドウェイブにつなげるか、この1点だけに集中して固めていこう。ラウンドウェイブ→屈B→立ちB→前C→キャンセルラウンドウェイブ、というのが基本レベル。ただし対戦なので、一本調子にならないよう、いろいろな連係を考えよう。

2、のパワーチャージは、ヒット後追い打ちができる突進技。ボタンをすぐ離すか押し続けるかで短距離版と長距離版の2種類を使い分けることができる。追い打ちに使う技はライジングタックルがいいぞ。

この技は、固めを続行したいのに間合いが離れてきた、なんてときに出すと効果的。

3、は、主にBB前Cのこと。実はこれにキャンセルをかけなくても、固めを続けることは十分できる。少し離れていて、キャンセルでラウンドウェイブを出しても届きそうにないなぁ、というときは、キャンセルパワーチャージ、キャンセルパワーウェイブと並べて、ノーキャンセルという選択肢で使っていこう。

4、は大足払いや近距離立ちC(ジャンプ防止。キャンセル可)、遠距離立ちC(リーチ長い。キャンセル可)、さらに中段技のダッシュC(しゃがみガード不可。ついでにこれもジャンプ防止。空キャンセル可)など、ほとんどのC技を含んでいる。これらは、ラウンドウェイブ間のジャンプ脱出防止で、たまに混ぜていくといい感じだ。



近ければ屈B、離れていれば立ちBでつなぐ。



BB前Cは全対応。さ～てこのあとどうすっかな～。

いらいらさせて、パワーダンク!

基本レベル最後の仕上げは、各必殺技をガードさせたあとのパワーダンクだ。パワーチャージやクラックシュートなどを、固め・接近に使ってガードされたとき、隙間によくもがこうとする相手に対して使おう。



反撃したくなってきたころに、そうはさせないパワーダンク！



コマンドサンボ

打撃重視！
ブルー・マリー

投げなんぞ使わなくとも、連続技さえできれば十分勝てるぞ！
担当：ももやん

コマンドサンボを得意とする、B・マリー。コマンドサンボと言うと投げ技、関節技がメインと考えてしまうが、マリーは違う。マリーは打撃技、連続技を中心としたコマンドサンボなのだ。

ということで、今回は連続技を中心とした攻略をしていこう。

狙うは連続技！

連続技狙いってことで、当然跳び込みが多くなる。跳び込みに適している攻撃というのは、ヒットしたときにのけぞりが大きく、地上の連続技につなぎやすい技だろう。そう考えると、このゲームでは強攻撃しかないのだが、マリーはその常識を打ち破っている。

なんとマリーのジャンプ弱キック攻撃は、強攻撃をヒットさせたときと同じように大きくのけぞるのだ。弱攻撃なので攻撃力こそ少ないが、技が出ている時間は長く、ヒットさせやすい。また、ノーマルジャンプならば弱キック→強攻撃と続けて出すことができ、もし失敗してもなにもリスクはない。

ということで、マリーのジャンプ攻撃は、弱キックで十分だ。

では、メインとなる連続技を説明しよう。

●ジャンプ攻撃→近距離強攻撃（2ヒット）→ストレートスライサー→スタンファング→スピンヒールアタック（ダウン攻撃）

覚えるべき連続技は、これだけ。近距離強攻撃は通常の2ヒット技でも、コンビネーション（C・C）でもキャンセルがかかるので、問題はない。

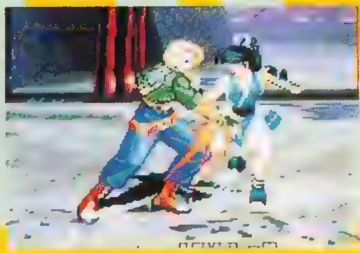
ストレートスライサー→スタンファングの後のダウン攻撃は、相手がダウン回避をするとヒットしないので、パワーゲージがある時は警戒しておこう。ダウン攻撃を出さずに、対ライン攻撃を狙うのも一つの作戦だ。



普通、ジャンプ弱攻撃は、こんなものだが…、



マリーのジャンプ弱キックだけは、こんなにのけぞるのだ。



近距離強攻撃がヒットしたのを確認してから溜めても…



ストレートスライサーは十分に間に合うのだ。

この連続技が開幕に決まれば、ゲージ一本近くを奪うことができるので、積極的に狙っていこう。

超必殺技を使いまくれ！

今回から新しくなった超必殺技「M・スプラッシュローズ」。この技は出が早いわけではないので、連続技に組み込むことはできない。だからといって、使えない技ではない。いやむしろ、非常に使える技と断言しよう！

この技の褒めるべき特徴は3つある。一つは、ほぼ無敵状態でダッシュ並みの速さを持って相手に近づけること。一つは、技の硬直が限りなくゼロに近いこと。最後の一つは、相手の裏に回り込むことができることだ。

この中で注意してほしいのは、硬直に関するもの。ゼロに近いからといって、絶対に反撃を受けないわけではない。正面からガードされた場合には、投げられてしまう可能性が十分残っているからだ。だが、逆を言うと、ガードさせなければ反撃を受けず、また裏に回ることができれば投げられる可能性もないわけである。

ということで、ヒットしない距離で使う奇襲的な戦法と、裏に回る使い方を説明しよう。

ヒットしない距離とはズバリ、スタート時の距離のことだ。スタート時にパワーが溜まっているならば、迷わずに超必殺技を使っていいだろう。そして、目の前まで移動したら投げる。パワーゲージを消費してまで投げ一発だけ、と思うかもしれないが、開幕で与えることができるプレッシャーとしては十分すぎるほどだ。

裏に回る方法は簡単。近距離で使うだけ。キャンセルから使っていくのが理想だが、近距離強攻撃の2段目でのキャンセルでは、もう手遅れ。1段目かコンビネーション（C・C）でキャンセルするのがいいだろう。これで、相手の背後に回ることができるのだ。



開幕に超必殺技を使って…、



いきなり投げる。結構有効だぞ。



この距離で使うと裏に回れるので…、



裏から連続技狙いだ！

背後に回ったら、迷わず近距離強攻撃からの連続技を狙いにいく。相手が反撃しようとしても、絶対にマリーが打ち勝つので、リスクはないのだ。

超必殺は使い勝手がいいので、使用可能な状態ならば、ガンガン狙っていこう。

兄の実力を見せてやる
秦崇雷

大幅なスタイル変更を余儀なくされた崇雷。新たな可能性は…？

担当：ぴく



兄のココが変わった

前作のリアルバウトでは、しゃがみA連打からの神足拳と素早いスウェーからの攻撃が強力だった秦崇雷。

ところがRBスペシャルでは、その二大武器に大幅な制限が加えられてしまった。

しゃがみAの連打力が落ちたため、わずかのスキをついて連続技を入れる機会が減った。スウェーに関しても移動は速いものの、肝心の対ライン攻撃が遅いため、その素早さを生かしきれなくなっている。

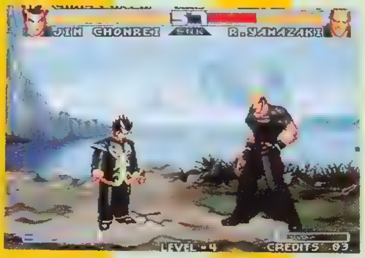
そういったわけで、根本から戦法を見直す必要が出てきたので、RBSにおける新しい闘い方を見ていこう。

これが兄貴の生きる道

崇雷もまだまだ子供なので、体も小さく手足も短い。その欠点を補うためには、できるだけリーチの長い技を有効に使うか、常に相手の懐に入って闘いを進めていくようにすることだ。

リーチの長い技として挙げられるのが神足拳だ（厳密にはリーチが長いという表現は適切ではないかな）。神足拳には→→Aと→→→Aの2種類があり、後者（真 神足拳）のほうが移動距離が長い。実際の試合の中では、すべて真神足拳を使おう。

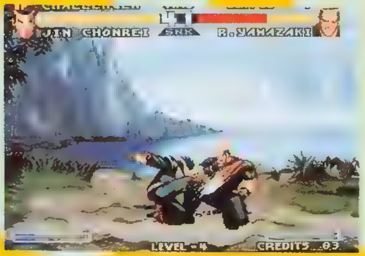
神足拳は連続技として使っていくのが一般的だが、こちらの通常技が届かない間合いで、おもむろに出していくのも非常に有効。攻撃判定、突進能力ともに優れているため、当たり負けする（つぶされる）ことが少ないのだ。また、あまり知られていないことだが、連続技に組み込まず単発で当てるとダメージがデカい。実にゲージの3割程のダメージを与えられる。単発の神足拳を2、3発当ててやれば、相手は「いつの間にか体力が少なくなっている」はずだ。



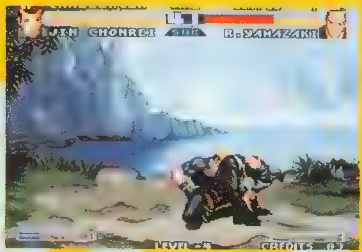
誰もが「うわっ、減るっ」という単発神足拳（1発分）の威力。

通常技でリーチが長いのがACというコンビネーションアタック。さらにCにキャンセルをかけての神足拳が連続技になる。Cが身を乗り出すので、立ちAやしゃがみAが届かないような間合いでもCが届くことが多い。いつもAの後はCキャンセル神足拳までセットで入力していくようにしよう。もちろん神足拳はしっかり長いほうを入力すること。

次に懐に入って離れないためには、跳び込みと龍転身をウマく使っていく。



密着でしゃがみBから、



キャンセル龍転身で、



裏に回って攻め続ける。

崇雷のジャンプCは下方向に強く、跳び込みやすいし、めくりにも使える高性能技だ。跳び込んだら地上で連続技を狙ってもいいし、龍転身で裏にまわったり、再度跳び込みを狙ってみてもいいだろう。

ジャンプ攻撃で相手にまとわりつくときは、垂直ジャンプ、小ジャンプ、ジャンプ振り向きなどを活用して、ガード方向を迷わせるようにしよう。

龍転身はレバー入力後、ボタンを押している長さで転がる距離が変わる。ほぼ密着に近い状態から、移動距離を最短にする（ボタンを一瞬だけ押す）と、ちょうど相手の裏に回りこむような位置に移動できる。このときガード、ガードキャンセルしにくいように、しゃがみBにキャンセルをかけて使っていくといい。

離れたら神足拳、近付いたら一生懸命まとわりつく。これがRBS流の崇雷の闘いのベースだ。

コンビネーションと連続技

闘い方の骨組みが完成したところで、次は肉付けに入ろう。そう、連続技だ。

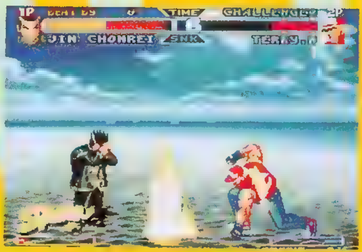
まず簡単なのがしゃがみB×2．しゃがみCの基本的なコンビネーション。しゃがみBは出るのが速くてリーチもあり、このコンビネーションならダウンが奪えるので、接近戦でもつれたときなどで有効だ。

威力重視ならAB→C←C↓神足拳。AB→Cで別ラインに送って、←Cで引き戻してキャンセル神足拳。Aからスタートすると避け攻撃が出てしまうことが多いので、Bからスタートしてもいいだろう。

特殊コンビネーションのC↓C↓←→は密着からでないと連続技にならないので、龍転身で近付いたときや、起き上がりを攻めるとき以外ではあまり使えないぞ。



体の両サイドに攻撃判定があるので跳び込んだ相手にも当たるぞ。



飛び道具持ちに対しては他心拳も忘れずに。

宿命拳と龍声拳

超必殺技の帝王宿命拳と潜在能力の帝王龍声拳。今回は残念ながら両者ともパワーダウンしてしまった。

宿命拳は別ラインに対して攻撃判定がないので、相手を別ラインに飛ばして宿命拳を当てるということができなくなった。出るのも遅くて当てにくいので、利用価値は低い。

龍声拳は出るまでが早く、判定自体も大きいので、当てやすいことは当てやすい。しかし前作のように一瞬で画面端まで攻撃判定が出るわけではないので、思い切って相手と近い間合いで使ってしまうのも効果的だ。

連携で間合いが離れてしまったときにキャンセルをかけて出すなどして、なんとか出るまでのスキをごまかして使おう。相打ち取れればそれで十分という程度の気持ちで。

えんじぇるべいびー？
ダック・キング

マーシャルアーツ



Bスパイラル講座とダックダンスの秘密公開もあるよん！
担当：NEOGEY・CHU

2ラインはダックのためにある？

ダック（一応双角も）は他のキャラと違い、必殺技で素早くライン移動することが可能だ。それを使わない手はないってことで早速その技を含めた闘い方を紹介しよう。

まず、攻めの要となるCHS（クロスヘッドスピン）とHSA（ヘッドスピンアタック）。この2つを使い分けよう。

HSAは出が速くガードされても隙がないので、牽制兼奇襲として使え、連発してもいいだろう。

しかしいくらHSAが強くても、それだけ繰り返していては、相手だってブレイクショットや、反応して反撃をしてくるだろう。そこでCHSを使うことになるわけだ。

CHSは技の発動のボイスがHSAと似ている（というか一緒）ので、HSAと勘違いして返し技を出してきたところをスカせるのだ。ここでもし相手がなにもしていなくても、CHSのスピードには簡単に反応できないはず。

仮に反応できたとしても、対応できる技が少ないので、あまり心配ない。

CHSで移動したら次は対ライン攻撃のCを出し、キャンセルをかけてHSAを出そう。



やられるほうは、たまったもんじゃない。

ここでもしC攻撃がガードされていたら、HSAの代わりにもう一度CHSを出しても面白いだろう。この場合相手と自分のラインが入れ替わり、もう一度対ラインC攻撃から攻め直せるぞ。

最終的にHSAに行き着いたら、攻撃ターンは終わりだが、この後に最初に戻るか、ジャンプやダックフェイント地で近づいて攻めるという展開も考えることができる。

トリッキーなダックらしい攻めを自分なりに見つけていこう。

僕にもできた！ブレイクスパイラル

ダックと言えばブレイクスパイラル、というように、ダックとブレイクスパイラルは切っても切れない深～い関係なのだ。この強くてカッコイイこの技を、「僕もやってみた～い」と思った君に特別にコツを伝授しよう。

●レッスン1

まずは基本中の基本、空ジャンプから吸ってみよう。

コマンドを見ると最後が真下になっているが、これをしゃがみガードの方向に代えて覚えよう。そうすることにより、失敗時のいやがらせ技の暴発も防げるなどの利点が生まれるぞ。

また、コマンドの途中に上方向が入っているが、すでにジャンプしているので大丈夫だ。落ち着いて着地にうまくコマンドが終わるように入力していこう。慣れてきたら小ジャンプからだ。

●レッスン2

次は、何らかの硬直後に吸ってみよう。

この場合考えられるのは、①相手のめり込んでくる技をガードした後、②こちらの技をスカして接近したとき、③こちらの起き上がり、などが挙げられる。

①は相手のどの技がめり込むかを覚えておけば、心構えができる分、入力に余裕が生まれるはずだ。

②は届かない距離からのHSAや、ダックフェイント地の後などが狙いどころだ。

③はレッスン1で挙げた入力法を使っていれば、失敗時にガードができるというメリットが出てくるぞ。

●レッスン3

最後は疑似立ちブレイクスパイラルだ。

これは相手が上昇系の技をスカって目の前に落ちてくる時に使う。この場合小ジャンプしてから吸ってもいいのだが、立ちから吸うことで「俺はダッカーだ」（意味不明）という、相手に対するアピールができるのがポイントだ。

やり方はここまできた君なら簡単、⬅Aを攻撃が出る前にブレイクスパイラルで空キャンセルするだけだ。え、できない？ではそんな君に出しやすい（当社比）入力法を教えよう。⬅Aの後そのままレバーを反時計回りにグリッと1回転させ、そのまましゃがみ防御方向までレバーを入れ、ボタンをポンーだ。


俺はダッカーだ。ショッ ーではない。

ダックダンスのヒ・ミ・ツ

初めてダックダンスを出した時、その異常なまでの早さにダック使いの誰もが歓喜したことだろう。しかし技が減っている、おかしい？そう思った人も少なくないはずだ。

そう、やはり裏があったのだ。

ダックダンスはボタンを押しっぱなしにすることで4段階の長さで踊ることができ、その長さに比例してその後に出せる技が増えていくのだ。

また、もう一つの秘密がある。ダンス終了時に無敵時間が存在するのだ。うまく使えば相手の攻撃をスカせるぞ。



なんじゃ～この使えん技は～！



連続技にもなるし、ここまでなら実戦レベル。



できればここまで踊りたい。無理か？



踊るのさえ一苦労なのに、このきめにくさ！

隠し必殺技　隠し超必殺技　隠し潜在能力

隠しコマンド表

Real Bout Special

これでライバルに差をつけろ！って感じ～

地味なものから派手なものまで一気に紹介だ。

担当：NEOGEY・CHU

アンディ・ボガード
疾風裏拳
斬影拳（強）～↘→+C
ジョー・ヒガシ
爆裂フック
爆裂拳～↓↘→+A
黄金のふくらはぎ
プレッシャーニー～↓↙←+B（※上昇中HIT時のみ）
フランコ・バッシュ
ハルマゲラッシュ
ハルマゲドンバスター（雄叫び中）～レバー+AorBorC（連打）（※必殺技を入力すれば、その時点で受付終了）
望月双角
天破（てんは）
邪棍舞～↖+C
払破（はっぱ）
邪棍舞～↘+C
降破（こうは）
邪棍舞～↙+C
突破（とっぱ）
邪棍舞～→+C
倒破（とうは）
邪棍舞中～D
キム・カッファン
天昇斬
飛燕斬（頂点）～↓+B
秦崇雷
真　神足拳
→→→+A
大天眼拳
↓↘→+C（タメ／短）
極天眼拳
↓↘→+C（タメ／長）
修羅天眼拳
↓↘→+C（タメ／MAX）
ヴォルフガング・クラウザー
カイザーウェイブ－Lv2
カイザーウェイブ（タメ時間）～1秒
カイザーウェイブ－Lv3
カイザーウェイブ（タメ時間）～2秒
アンリミテッドデザイアー
→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
アンリミテッドデザイアー2
→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC

チン・シンザン
満腹滞空
大太鼓腹打ち（上昇中）～A連打
ホンフゥ
電光パチキ
電光石火の地～B連打
黒龍
（相手空中時）←↙↓↘→+C
爆発ジロー
爆発ゴロー～レバー4回転 前方向より→↘↓↙←↖↑↗
山崎竜二
蛇だまし
蛇使いタメ時～D
大蛇
蛇使いタメ時～MAX
倍返し（充電）
↓↘→+C（短く押す）
ドリル（レベル2）
ドリル（雄叫び中）C連打（5～8回）
ドリル（レベル3）
ドリル（雄叫び中）C連打（9～12回）
ドリル（レベル4）
ドリル（雄叫び中）C連打（13回以上）
ボブ・ウィルソン
ウルフファング
マッドスピンウルフ～C連打
ダック・キング
オーバーヘッドキック
ヘッドスピンアタック・強～C
フライングスピンアタック2
ダックフェイント・空～↓↙←+A
ローリングパニッシャー
ダックダンス（レベル1）～←タメ→←→+BC
ダイビングパニッシャー
ダックダンス（レベル1）～空中で→↘↓+BC
ダンシングキャリバー
ダックダンス（レベル2）～↓↙←↙←+BC
ブレイクハリケーン
ダックダンス（レベル3）～↓↘→↘→+BC
ビートラッシュ
ダックダンス（レベル4）～→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C・→↓↘+C

秦崇秀
帝王神眼拳鋼落
帝王神眼拳落下中A～C

とくと見やがれ！

お待ちかねの隠し技の公開だ。前作から引き継がれているものが結構あるので、ほとんどの技は当たり前のように感じるが、一応隠し技だぞ。

ここで表だけでは分かりづらい技の説明をしよう。

まず秦崇雷の天眼拳。この技のタメとは、コマンドを入力した最後のCボタンをそのまま押し続けることを指している。次にクラウザーのカイザーウェイブ。この技のタメもボタンを押し続けるという意味だ。次にダックのレベルについてだが、これは1P前のダックのページを見てくれ。

ネオジーCHUのお気に入り

●ビートラッシュ

このゲームの発売当初、ダック使いの誰もがAABBCと押し、期待通りの技が出ず泣いたことだろう。そんなダック使い感涙の情報がこれ、なんと潜在能力としてビートラッシュが帰ってきたのだ。

しかも、きめにくい「屈辱技」という昔からの伝統も受け継がれているので、昔からのダック使いも安心（？）だ。

●爆発ジロー

ホンフゥらしいというか何というか、とにかくお茶目な技だ。技のアクションも見物だがなんといっても名前がすばらしい。次回作があれば是非ヌンチャクを振り子打法でブチ当てる「爆発イチロー」なる技を修得してもらいたいものだ。



対戦できめるには相手の協力が必要か？

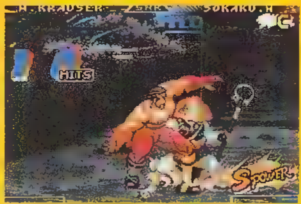
●アンリミテッドデザイアー

ギースのデッドリーレイブを彷彿させる技。自力でコマンドを調べる時に、1のほうで行き詰まるようなコマンドになっている所がポイントだ。

2のほうはキッチリ必殺技で終わるので、一見カッコイイのだが、派手な割にあまり減らない点も密かにポイント。



右向き時は時計回りにグルグル回せ。左向きなら反時計回りだ。



キャンセルして出せば連続技に組み込める。強力！

SNK LIVE TOUR開催！

いよいよ登場するSNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の発売を記念して、「SNK LIVE TOUR '97」が開催される。

このイベントは、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のデモンストレーションはもちろん、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のゲーム大会や、ナコルル役の生駒治美さんをはじめとする『武士道烈伝』の声優によるトークショーなどが行われる。

このほかにも、ゲームのフリープレイや、PS・SSの新作ソフトの展示もあるぞ。発売が待たれる『武士道烈伝』を一足先に体験するチャンスだ。さらに、新基板による「侍魂」新作のビデオ（AOUショーとは別バージョン）も公開されるらしい。

もちろん「ツアー」というからには、日本各地でこのイベントを体験することができるのだ。ツアーの日程は以下の通り。時間はいずれも10時から17時だ。

3月2日（日）大阪
ステラホール
3月9日（日）東京
ニューピアホール
3月22日（土）仙台
アズテックミュージアム
3月25日（火）福岡
スカラエスパシオ
3月27日（木）名古屋
白鳥ホール









必殺技	烈風拳
	↓↙←+A
	ダブル烈風拳
	↓↙←+C
	上段当て身投げ
	←↙↓↘→+B
	裏雲隠し
	←↙↓↘→+C
	疾風拳
	空中で↓↙←+A
	ダブル疾風拳
	空中で↓↙←+C
	邪影拳　（弱★・強）
	←→+BorC
超必殺技	レイジングストーム
	↙→↘↓↙←↖+BC
潜在能力	サンダーブレイク
	→↘↓+C
	デッドリーレイブ
	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C



ギースの究極奥義。CPUも使ってくるぞ。



これがギース使用コマンド。よく覚えておけ。

これは悪夢か？

前作で最期を迎えたはずのギース。「何だやっぱりまだ生きてたのか」と思う人も多いだろう。しかし違うのだ、この対戦はナイトメア（悪夢）、つまり夢なのだ。

この悪夢はゲームをノーミス（負けなし、コンティニュー可）で、なおかつファイターズランキングがマスターファイター以上でクラウザーまで倒すと発生するぞ。

なんと家庭用なら？

そう、このページの左に書かれているように、ギースを使用することができるのだ。

といっても、それは家庭用のみの話で、残念ながらゲームセンターで使うことはできない。実はこのコマンド、家庭用でギースを倒せば教えてくれるのだ。ちょうどこの号が出る頃にはNEO-GEO版が出ているので、早い人なら知っていたかもね。

待たせたなビリーよ
ギース・ハワード

前作で最期と思われたギース。ラスボスの座は譲れないのか？





俺とボス

今は亡き、と思われていた俺のボス、強くて俺の力を認めてくれるボス。

そんなボスが今、俺の目の前に立っているのだ。

クラウザーを一瞬にして倒し、ふすまを開けていったその先にボスはいた。

少し様子が変な感じであるが、その姿はまぎれもなく俺のボス。目から熱いものがこぼれる俺。

「よろしくお願いします」

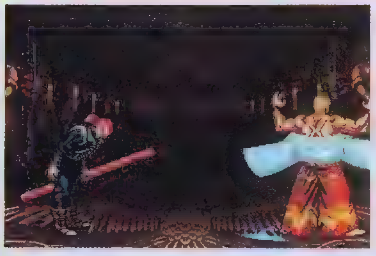
ボスと試合をしてみて、以前より強力になったことが身にしみてわかる。しかし俺もボスがいない間に修業を積んだんだ。ボス、俺の強さはどうですか、あなたの補佐役としてふさわしいでしょうか？

「ありがとうございました」

試合が終わるとボスは消えてしまった。あせる俺。

「ボスぅ、もうどこにも行かないで下さいよ—」

だんだん甘えん坊になる俺、ビリーカーンであった。



特大スクープ！
サムライスピリッツ
噂の新基板でAOU初発表！！
ビデオ参考出展　NEO GEO 64(仮) SAMURAI SPIRITS

今回のショーの最大の隠し玉は、SNKの新基板「NEO GEO64（仮）」だ。

何かと噂のたえなかった「NEO GEO後継機」の存在が、ビデオ出展という形ながらついに明らかとなった。

現在のNEO GEOの発表が92年2月だから、8年ぶりのモデルチェンジといえる。7～8年前のハードがまだ第一線で稼働していること自体驚異的で、さらに現在でも魅力あるソフトがあとをたたない。これはNEO GEOの設計の良さと、ソフトウエア開発の努力の賜物に他ならないだろう。

さて肝心の新ハード、NEO GEO64のスペックだが、実は現在のところ何も発表されていない。新JAMMA規格への対応や、ソフト供給システムなど、気になるところはたくさんあるが、続報に期待と言うところだ。

NEO GEO64と同時に、専用ゲームとして、サムライスピリッツの制作風景がビデオで流された。まだ内容を判断できるレベルではなかったが、少なくともいえることは、ビデオの中で流されたキャラクターイラストは、非常に魅力あるものだったということだ。これからポリゴン化する際には、その魅力を損なわないようにしつつ、ポリゴンならではの存在感を出してほしいものである。

サムスピに対するプレイヤーの期待は大きい。筆者もプレイヤーの一人として、過剰なまでの期待をしている。コレまでのところ、その過剰な期待に、SNKさんはよく応えてくれたと思う。

広報の高津さんも「とにかくかっこいいゲームを作る。」と力強く語って下さった。その言葉を信じて、来るべきサムスピ次回作の発売日までサムスピの夢を見続けよう。

（珈琲　ふりーく）







ビデオ出展風景



隠しキャラも出揃い、EXも遂に佳境へ突入!

STREET FIGHTER EX

隠しキャラも出揃い、EXも
遂に佳境へ突入!
大会&ムックもよろしくね。

ストリートファイターEX

大会前夜!!
ストリートファイターEX最強キャラ列伝

ストEX大会ももうすぐ。強豪ひしめく15人の中から、編集部独断の優勝候補4キャラをピックアップ。

担当:C・LAN

時は3月…ストEXの全国大会が刻々と迫りつつある。今回は大会で優勝候補と噂される、いわゆる上位キャラを何人か絞って性能の検証と対策を講じてみたい。

安定性を持ったリュウ、ケン、ガイル、一発逆転性の高いC・ジャック、ザンギエフ、絶えず自分のペースで闘いを進めやすいD・ダークや春麗など、各キャラにはそれぞれ個性や一長一短がある。

たいていのプレイヤーはお気に入りのキャラで参加すると思うが、大会で「勝つ」ことを至上の目標とするならば、

①使うキャラがある程度強いこと

②極端に苦手なキャラがいない、あるいは苦手キャラに対する戦法が確立していること

基本的にこの2つはおさえておきたい。さらにその上で余裕があれば、

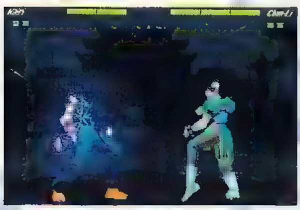
③同じキャラでもいろんなタイプの相手がいる。その中で最も効果的と思われる…つまり自分にとってイヤなタイプを知っておくこと(できれば全キャラ分)

④最も闘うことになるだろう相手キャラを予測し、集中的に経験を積んでおくこと

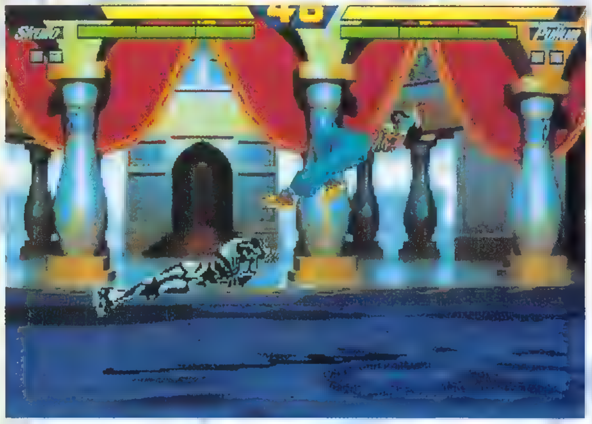
といった要素も考えられるし、もちろん個人個人のうまさや総プレイ数も影響してくるだろう。ここで挙げる各キャラの特徴はあくまで一般的な見解にとどめるが、大会時は普通にゲーセンで遊ぶのとは少し違った考え方が必要になってくる。負けたらそこで終わりという大会ルールは実に厳しいものだ。実力はもとより、運も味方に付けなくてはならない。

相手を知ることは自キャラを知ること以上にある意味重要といえる。上位進出を目指すなら、少なくとも強キャラに関しては網羅しておきたい。

今回は左ページの4人を優勝戦線に加わるであろう候補として挙げておこう。もしかしたら次号で続きがあるかも。


ここに挙げた4人以外にも可能性を秘めたキャラは多い。


逆転性は高くともそこに持ち込む困難さなども考慮すべし。


多くのキャラ、多くのタイプと闘うという経験も重要だ。

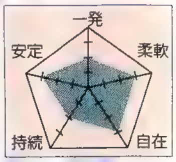
●君のキャラのここに注目せよ

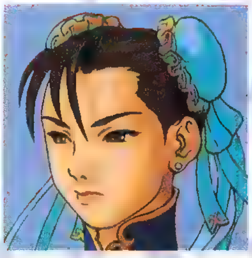
- 一発性……チャンスにどれだけ体力を奪えるコンボがあるか。言い換えれば逆転性。C・ジャックなどが高い。
- 安定性……安心して自分のターンで闘いを進められるか。あるいは確実な対空技、ローリスクな削り技などがあるか。ガイル、スカロマニアなどが高い。
- 持続性……どれだけ自分のターンが長いか、カタメが強いか。D・ダークなどが秀でている。
- 自在性……どれだけ相手によらずそのキャラならではのスタイルで闘えるか。プルムなどが高い。
- 柔軟性……自在性にも絡んでくるが、極端に苦手とするキャラが少ないかという要素。リュウ、ケン、春麗などが高い。

独断と偏見で選ぶ 大会上位進出最有力候補！！

春麗

疾風春鳴——天翔烈震





どこが強いのか？

春麗の主力武器となるのが新技の飛燕蹴。ジャンプの遅さもこれで克服。波動拳を見て越えるのも予期していれば難しくはない。ヒットしたらそのまま中足払い→千裂脚へとつなぎ、ガードされても春麗ペースでカタメを継続。

しゃがみ小パンチからG・ブレイクにキャンセルをかけられるのも見逃せない。これは春麗だけの特権だ。手が出せずにガードに徹していれば、下段すかしの旋円蹴が相手を襲う。もはやなすすべなし。

通常技では伝統の中足払いに加え、遂に元キックから転身を図った大足払いが長く強力。中間距離では大きなプレッシャーを与えることができる。出るまでが少し遅いが反応できるほどではない。完璧に先読みされない限りは大丈夫。一定間合いで威圧しろ！

ここが狙い目だ！

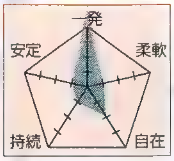
春麗の弱点をあえて挙げるならば、それは対空環境だろう。スパコンの気功掌を除けば対空技は通常技やジャンプ技しかなく、ジャンプが早いキャラなら無造作な大パンチでの跳び込みでも意外に対処されにくい。

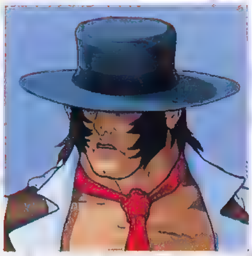
カタメに入られたら、めくり飛燕蹴とG・ブレイク、そして投げに注意を払って間合いが離れるのを待つのが無難。相手の攻撃パターンが見えてきたら、無敵技やスパコンで割り込んでやろう。

飛び道具を持ったキャラのほうがやりやすいが、考えなしに撃つのは控えよう。飛燕蹴や大足払いのいい的だ。キャンセルか、近間からいきなり出すなどして単調にならないように工夫して撃つこと。

C・ジャック

西部発ニヒリスト暴走機関車





どこが強いのか？

C・ジャックの怖いところはずば抜けた一発逆転性だ。たいていのキャラは連続技を叩き込むチャンスが2回あれば勝てるのに対し、このC・ジャックはたった一回、ワンチャンスでいい。ゲージが2つあれば一気に勝利を握れる即死コンボは相手にとってまさに畏怖と絶望の対象。リバーサル技など恐ろしくてとても出せるものではないはずだ。スキを見せたが最後、ダッシュストレートからのコンボを決められることを思うとバクチ昇龍も撃てやしない。

大きく前に踏み出すホームランヒーローは、連続技はもちろん、単体で使っても有効なスーパーコンボ。ガードされても全然OK、守りの堅い相手にはG・ブレイクの一撃をお見舞いしろ。爆裂必至だ！

ここが狙い目だ！

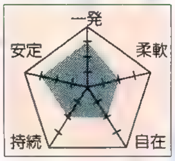
幸いなことにC・ジャックは打撃戦が不得手。無敵技はスパコンのみで、カタメられると攻めに転ずるきっかけがつかみにくいキャラなのだ。

一応の理想はこちらが主導権を握ったまま終わらせてしまうことだ（実際にはそううまくいかないが）。スキが小さく、かつ長い足払いなどでチクチクと慎重に攻め、C・ジャックが守りに入ったらG・ブレイク。出すときは読み負けを恐れずに躊躇なく出そう。

あと、ダウン時にリバーサル必殺技を出すのは基本的にタブー。何もしなければC・ジャックのジャンプ攻撃が当たり、リバーサル技を出してもガードされるジャンプのタイミングがある。ズバリ手詰まりだ。バクチは避けよ！

カイリ

集眼の武神、修羅道に吠える





どこが強いのか？

リュウ、ケン系の代表としてここで取り上げるカイリは、リュウ、ケンの安定度に加え、お手軽な奇襲要素も持ち合わせた安定性変則キャラだ。

特殊入力技の龍武（膝）がその最たるものである。突然すっ飛んでいく高速の膝蹴りは、当たれば神鬼発動で3分の1のゲージを奪い、ガードされても5回削ったカイリ側に行動の優先権があるという、相手にとっては悪夢以外の何物でもない技。龍武でさんざん引っかき回し、ガチガチになったところで長いG・ブレイクをおもむろに繰り出す。二段構えの必勝パターンも装備。地上にいるのは危険と考えて跳ぼうにも迎え撃つは魔龍裂光。さあ君ならどうする!?

ここが狙い目だ！

カイリ戦において重要なもの、それは垂直ジャンプ。意外に思うかも知れないが、様々な状況で最も安定した行動が垂直ジャンプなのだ。

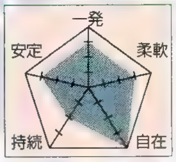
龍武は神鬼発動さえくらわなければ御の字。空中でくらっても神鬼はガードさせられてしまうが、少し削られるだけで1ゲージ使わせることができるならまあよし。この後下ガードしつつG・ブレイクが来たらすかさず上に逃げる。

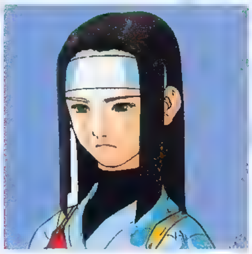
神気をジャンプでかわした後も再び垂直ジャンプすればカイリ側は基本的に着地に技を重ねるくらいしかいい対処法がない。垂直ジャンプは、最もくらってはいけないカイリの技、龍武とG・ブレイクの2つに対して有効なのである。

カイリのゲージには常に注意を払うこと。対空潰しの跳び込み神鬼発動にも要注意。

ほくと

淀むことなく断ゆることなく





どこが強いのか？

ほくとの強さというのは実につかみどころがない。一見して強力と分かるのは肘撃崩を絡めた連続技くらいで、はっきりと「ここが強い」と一言ではいえないキャラである。

だが目立った点こそないものの、その飄々とした闘い方の裏に秘められた潜在能力は決して低くはない。

全キャラ中最長を誇る大足払い、判定の小さい小足払いは飛び道具を撃つのを相手にためらわせ、技の手応えを打ち消す振空撃、振脚撃は起き攻めやG・ブレイクを狙う意欲を減退させる。かと思えばしゃがみ中パンチ→肘撃崩→しゃがみ中パンチ…という連携でカタメられ、入ったらスパコンにつないでごっそり体力を奪う。そしてまた飄々とつかず離れず彼女は漂い始めるのである……。

ここが狙い目だ！

ほくとで注意すべきは、決してじれないこと。連続技を決められない限り一気に体力を持っていかれるということはない。ほくとは打撃を潰す技に秀でているため、こちらの技をぽこぽこ潰されて不快に感じるかも知れない。しかしそこであせって無理に攻めようとすると思うツボだ。非常に神経のすり減る展開になることを認識しておこう。

しゃがみ中パンチ→肘撃崩…の連携は無敵技でしか割り込めないので思い切って出すか、ある程度削られることを覚悟して途切れるまで我慢するしか基本的に手はない。

対空技としてかなり強力なスパコンの気錬射は下に強い大パンチなどを早めに出せば勝つことができる。

抽象的ではあるが、ミスなく丁寧に闘っていくのが大切。

EXデビューでもOK!
初心者からのスパキャン講座

どうしてもコマンドが出せない人のための初心者講座だ。この練習法は、CPU台などで友人と一緒に修業するのがベストだ。

担当：石井ぜんじ

誰でもできる！素人からのSC講座

ストEXの華は、なんといってもスーパーキャンセル(SC)連続技。でも、ただでさえ入力の難しいスーパーコンボを、キャンセルで出すなんて…と思っている人は多いと思う。

だが、それは大きな間違い。必殺技、スーパーコンボ（スパコン）をSCするのは、実は簡単なことなのだ。

ここでは、簡単なSC連続技のやり方と、スパコン自体の出し方の練習法を紹介していこう。



中足払い・波動拳と入力したらレバーを回し始める。

SCはグルグル連打

いわゆる中足（キャンセル）波動拳などは、コマンド入力がシビアな高度なテクニックである。だが、必殺技、スパコンからのスパキャン必殺技は、むしろ簡単だ。

なぜなら、レバーをグルグル回し、ボタンを連打していれば、たいていできてしまうからである。

中足払い→波動拳を出したら、レバーを反時計回りにガーッと回し、パンチボタンを連打しているだけでSC昇龍裂破ができる。同様にして今度はキックボタンで神龍拳が出て、あのケンの連続技が完成だ。

なぜ、SCのほうが楽なのか。それは、キャンセルがかかる時間が長いからだ。一見がさつだが、上級者でもグルグル回している人は多い。安心して回し、連打しよう。



昇龍裂破の、空中にいるときはSCできない。

スパコンは正確な入力が命

ここからは、いわゆる連続系コマンド（真空波動拳・昇龍裂破など）の入力の練習法、コツについて説明していこう。

①手を見て正確に入力

どんなコマンドでも、基本は変わらない。正確なコマンド入力を、一定以上の早さで行うということである。

そのために心掛けることは、最初と最後のコマンド方向、特に最後の方向で、レバーを止めてボタンを押すことが大切だ。こうすることによって、コマンドが正確に入力しやすくなる。

コマンドが複雑になると、手につい力が入って、レバーをめちゃくちゃにガチャガチャやりがち。すると、肝心な場所にレバーが入らなくなってしまう。

だから、コマンドは初めと終わりを正確に、力を入れずに入力することが大切だ。ひとまずボタンを置いておいて、レバーに専念してみよう。

このとき、最初のうちは手を見て練習しよう。実際に自分の左手を見てみると、いかにもその方向へ入力されていないのがわかる。とにかく必要最小限に、手を暴走させないのがコツだ。



2回めの上昇までにコマンドが完成していれば神龍拳が出る。

②タイミングを耳で覚える

さあ、次はボタンを押してみて実際に技が出るか確認してみる。レバーが正確に入っているのに出ない場合は、たいていレバーの入力が遅い。手早く入力しよう。

この回すタイミングと、ボタンを押すタイミングは、実際に出せる友達の入力を見るのが一番の上達法だ。特に、レバーを回し始めてから、ボタンを押すまでの音をよく聞き、タイミングを覚えよう。

出なかったら、いろいろ変えてみよう。同じタイミングでは、永久に出ない。しつこく友達に入力してもらおう。

③実戦で使うには

ちょっと出るようになったからといって、大喜びするのはまだ早い。今度は、手を見ずに出せるかどうかチェック。

かなり出るようになったら、とっさに出せるかどうかチェック。これは、普通のCPU戦で試すのが最もよい練習法である。そして、次に対戦だ。

練習で出るのに、実戦で出せない人は、練習のときと実戦では、レバーの握りが違ってないかチェックしよう。実戦では、レバーを握り変えているヒマがないために、コマンドが失敗するのだ。

だから、練習のときにも、普段と同じ握りで、力を入れずに出せるようにしておこう。そうしないと、なぜか実戦で出せない、ということになりかねない。

④長いリハビリの道

大事なのは、入力が不完全なうちに、対戦で無理な入力をしないこと。練習でたまにしか出ないのに、起き上がりリバーサルや割りこみには使えない。

対戦で出ないとストレスがたまるし、手が暴走して間違った入力を覚えてしまう。これが一番いけない。

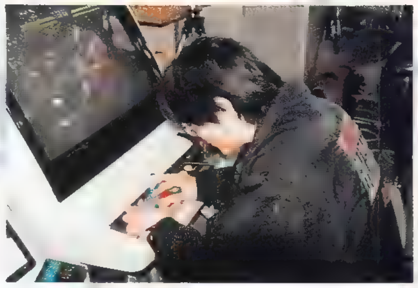
対戦で出なくなったら、すぐやめて練習だ。手を見るところまで戻って、練習を再開しよう。このリハビリ、フィードバックを繰り返していくことによって、入力は完全なものになることだろう。

チェックリスト

●正確に入力されているか
- ①入力の最後をきちっと止めているか
- ②力が入っていないか
- ③握り変えていないか
- ④回す早さが遅くないか
- ⑤ボタンが早すぎないか（遅すぎないか）

●フィードバック練習法
- ①手を見て入力
- ↓
- ②画面を見て入力
- ↓
- ③CPU相手に入力
- ↓
- ④対戦で入力

※出なくなったらいつでも①へ戻る



どうしても出ない人は、まず自分の手を見て練習していこう。



出せる友人の手元を見て、聞いて、体に覚えこませる。

投げキャラ必読
座標のナゾ

中足波動に妙な違和感を感じるアナタ。
これを読めば、そんな悩みもすぐに解決！
担当：はまー

ストEXでは、キャラが頻繁に「移動」しているのをご存じだろうか。ただ、見た目に前進や後退をしているわけではなく、ここでは「座標上での中心点の変化」のことを指している。

攻めやすいけどやられやすい攻撃は覚悟を持って

具体的に説明していこう。例えば画面端で起き上がりに跳び込まれた時、結論から言えば、端でのジャンプ攻撃はすべて正面ガードで防ぐことができる。じゃあ、ということで正面向きにリバーサル必殺技を出そうとして失敗してしまうと、今度はめくられてしまうことも。このせいでガード方向が混乱してしまうことは珍しくない。

ここで知っておいてほしいのが、**「EXの技は、モーションごとに中心点が細かく移動する」**ということ。説明すると、従来の「スト」シリーズでは、移動しない技は、そのモーション中いつ反撃されてもやられポーズになる位置は元の場所であった。ところがEXでは、終わりで元の位置に戻る技でも、モーション中では身を乗り出しているものがたくさんあるのだ。

つまり前述の現象は、リバーサルに失敗して出た通常技（立ち大キックや小足払いなど）の出かかりに、ゲーム上での中心点が前に移動した状態で攻撃をくらったので、やられポーズになった時点でその座標へ移動してしまう、という説明になる。


普通にしゃがんでくらうとこの位置だが、


小足払い中だとここでくらう。

この「移動する距離」は技によってまちまちで、キック系はかなり前進する。空キャンセルで技を出すと、その違いがはっきりと分かるはずだ。

また、移動するのは技だけではない。実は、ただしゃがむだけでも前に中心点がせり出している。これは、投げられ間合いが広くなってしまうということでもある。逆に、画面端で移動はできなくても「後退ポーズ」は中心点が後ろに下がる。ザンギやダラン戦では、軽く意識しておくだけで投げられる確率はグッと減るはず（ただし、足払いには要注意）。



ザンギが大足空キャンスクリュー、ケンが大足の出かかりであれば、こんな遠くからでも吸われてしまう。

背後をとられたら勝ち!?

逆に「めくった」側のプレイヤーにも、この中心点の影響は少なからず出る。EXでは、後ろから連続技をくらった場合そのまま背後から当たり続けるが、この時も中心点とともに「やられ判定」が前方に移動している（体ののけぞりに合わされている）ので、正面から入った連続技がリーチ不足で入らなくなってしまうことがよくある。飛び道具を使うにしても、相手までの到達時間が遅くなるので注意が必要だ。


投げも入りづらい。大足払いで安定するのも手。

当て投げなんてこわくない!?
投げ抜け条件

抜けられない状況があることに注意。
担当：RED

まずは投げ抜けの成立する条件から。

●レバーは真上及び真下以外の方向＋ボタン（小P、小Kはダメ）の入力を、相手の投げ入力の成立から4フレーム以内に行えば、投げ抜けが成立する。

ちょっと意外な感じがするが、レバーは右か左どちらかの要素方向に入っていれば良いので、しゃがんだままでも投げ抜けはできる。

ボタンは、Kボタンでの投げがないキャラでも、投げ抜けはできる。

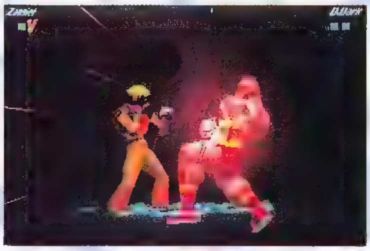
ただし、投げ抜けが絶対にできない状況がある。


これはもう、相手がミスらなければダメ。

技の出かかりや戻りの途中を投げられたり、昇龍拳などの必殺技をスカって落ちてくるときに、着地に投げられたりした場合。

このような自キャラが何もできない"技のスキ"を狙われたら、投げ返しはできない。

また、空中投げやコマンド投げは、一切投げ抜けできないようになっている。


ザンギに光られた。これもどうしようもない。

ダメージ軽減法

ブレアの掴みひざ蹴り（中or大K投げ）と、カイリの胸打摑（ていかく）（中or大P投げ）は、つかまれたらレバーガチャ＋ボタン連打すると、何もしない場合より早く離してもらえてダメージも軽くなる。

というか、これらの投げ抜けは――特にブレアの掴みひざ蹴りがすさまじいのだが――つかんだ後に、レバーガチャ＋ボタン連打でダメージアップすることができるので、こちらも抵抗しないと、通常投げとは思えないほどの大ダメージをくらいかねないのだ。


ブレアにつかまった！レバガチャ＋ボタン連打で抵抗しよう。

投げ抜け不可技

ガイル	フライングバスタードロップ（空中投げ）
ケン	地獄風車（空中投げ）
春麗	龍星落（空中投げ）
ザンギエフ	ストマックブロック（背後投げ） スクリューパイルドライバー ロシアンスープレックス ファイナルアトミックバスター
ほくと	流水
C・ジャック	レイジングバッファロー
スカロマニア	スカロトカチェフ スカロドリーム
プルム	ダンス・ウインド（空中投げ）
ダラン	ガンジスDDT （空中投げ、地上投げ） ダランキャッチ ブラフマボム インドラ橋 インドラ～橋 超絶鬼神ボム
アレン	空中で５発きめて、うおっしゃー!!
カイリ	凶邪連舞
豪鬼	瞬獄殺

無理矢理ねじこんだれ

割り込め！スーパーコンボ

スーパーキャンセルを使うことで微妙に変わるが基本はコレだ!!

担当：借金

結構損してるんだよね

スーパーコンボをせっかくガードしたのにその後どちらがどれくらい有利になるかを知らずに攻めあぐんだ人、またガード後相手が先に動けるにもかかわらず攻めて散った人、結構あるんだよね、これが。

そこで今回は、スーパーコンボ（以下スパコン）をガードした後に焦点を絞って説明していこう。割り込みポイントも割り込む難易度もこれでばっちりだ。

説明や表に出てくる無敵技というのは、技の出始めに無敵時間を伴って攻撃する昇龍拳のような技を指している。割り込みポイントは、スパコンをガードした際にそのスパコンが終わるのを待つことなく途中で割り込めるポイントのこと。だから2発後と書いてあるなら、そのスパコンの攻撃を2発ガードした後が割り込めるポイントというわけだ。

また返す技のところに通常技で割り込める場合、ただ通常技と書いてあるだけのためわかりにくいが、そのキャラの説明のところで触れているのでそこを読んでもらいたい。難易度は、割り込むにあたりどれくらいの難しさがあるかを計る目安。Sはかなりの難度でやや実戦向きではない知識的なもの。逆にBはかなり楽に返せるので確実に返していくことを要求している。

●リュウ

リュウのスパコンで割り込む隙があるものは真空竜巻旋風脚のみ。表には1発後と書いてあるが、旋風脚の中心でガードした場合は段数は増える。また旋風脚の最後の足をガードすると反撃ができなくなる。

●ケン

昇龍裂破を2発ガードした後に次の攻撃がくるまでに無敵技で割り込むことが可能。目押しすれば投げることもできる。が、リスク分のダメージはないのですべてガードした後に着地前に攻撃したほうが賢い。

●ガイル

ガイルのスパコンで割り込めるのはD・サマーの2発目の後。すべてガードした後も反撃できるので割り込む必要性はあまりない。また途中では割り込めないオープニングギャンビットもすべてガード後には反撃できる。ゲージに注意してガイルにゲージがないときは確実に攻撃していこう。



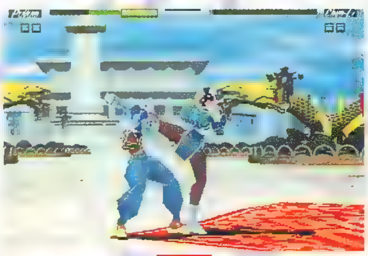
相手にゲージがないときなら最後までガードして、



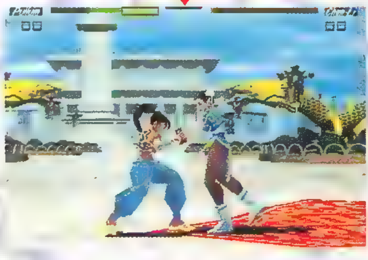
落ちついて攻撃だ。

●春麗

気功掌、千裂脚ともにガード後反撃ができない。しかも千裂脚はガード後に春麗が出した下小Pや下中Pまで逃げることができないのだ。かなりの集中力を要するが、一応千裂脚の2発目をガードしたときに投げのみ返すことができる。不思議なことだが、投げを割り込む隙があるのにリバーサルは出ないのだ。また千裂脚の最初の蹴りをぎりぎり当たる間合いでガードしたときは連続ガードになるため割り込めない。



千裂脚の2発目をガードしたときに気合の目押し、



タイミングが合えば投げられるが、狙わないほうがいいかも。

●ザンギエフ

スーパーストンピングは4発目の後に割り込むことが可能。無敵技だけでなく、姿勢の低くなる技や出の速い下小Pでも割り込むことができるが、FAバスターに連携された場合を考えて無敵技で返したほうがいいだろう。

●ブルムブルナ

レスアル★カーナは1～3発目後のどこでも割り込むことができる。

プラエク♥ラームは割り込むことができないものの一応ガード後に反撃ができることを覚えておこう。

●クラッカージャック

クレイジージャックは、4



ホームランヒーローがきても潰せるように無敵技を使おう。

リュウ	割り込みポイント	返す技	難易度
真空波動拳	なし	ガード後も不可	ー
真空竜巻旋風脚	1発後	ガード後反撃可能	B
空中真空竜巻旋風脚	なし	なし	ー
ケン			
昇龍裂破	2発後	無敵技、投げ	A
神龍拳	1発後	ガード後反撃可能	B
ガイル			
オープニングギャンビット	なし	ガード後反撃可能	ー
ダブルサマーソルトキック	2発後	無敵技、投げ	A
春麗			
気功掌	なし	ガード後も不可	ー
千裂脚	2発後	投げ	S
ザンギエフ			
ファイナルアトミックバスター	なし	発生前にジャンプでよける	ー
スーパーストンピング	4発後	無敵技、通常技	A

一途な夜、至福の朝

発目をガードした後に最後のパンチを待たずに割り込むことが可能。投げで割り込むこともできるが、ホームランヒーローにスーパーキャンセルをかけられると痛いのでなるべく無敵技で割り込もう。無敵技でなら割と楽に割り込めるので結構いい練習になるはずだ。

●ほくと

撃鳳技を3発ガードした後に無敵技で割り込むことが可能。だがその難しさはかなり実戦レベルを上回っている。

●ドクトリン・ダーク

ダークのスパコンで割り込むことのできるのはKILLトランプ。基本的に1発目の後が割り込みポイントなのだが、ガードの仕方によっては連続ガードになることがある。

またDARKシャックルは最後までガードした後に反撃することができないが、中距離で1発目をガードしたときは途中ですかるので一応無敵技で割り込むことができる。

●スカロマニア

割り込むポイントがないので最後までしっかりガードしていよう。SSクラッシャー、SSスライダーともにガード後反撃できる技なのでゲージに注意して反撃だ。

●カイリ

豺狼兕手をガードすると1発後に空に跳び立っていくので着地までに攻撃することが可能。

また神鬼発動、凶邪連舞はガード後にカイリが先に動けるのでへたな行動は避けなければいけない。ガードで固まったほうが安全と言えば安全だ。

●アレン・スナイダー

トリプルブレイクをガードした後は豺狼兕手同様何でもできるので見逃すな。



着地まで相手に選択の余地はない。

●ブレア・デイム

ミラージュコンボキックをガードした後、5発目後にのみ投げを決めることができる。これは、春麗の千裂脚のときと同様に投げられるポイントがあるくせにリバーサル技が出せないという謎の現象が起こる技、また投げも連打していればいいというわけではなく、目押し一発なので実戦向きではない。

スピンサイドシュートの割り込みポイントがラスト2発前となっているのは、最初のジャンプ蹴りが毎回何発ガードになるか安定していないためこういう表記になっている。こちらはミラージュコンボキックと違い相手が浮いているため返す技は無敵技のみ。だがこれも実戦的とはいいがたい難易度だ。

●ダラン・マイスター

黄昏ラリアットをガードした後は1〜4発目の後どこでも割り込むことが可能。だが、ダランにゲージがあるときは超絶鬼神ボムにスーパーキャンセルしてくると思われるので、1発目の後にしっかり割り込む癖をつけよう。また、割り込まないにしても前ジャンプで逃げる癖は必要だ。



1発目にかけないとこういう目にあうことも。

●豪鬼

滅殺豪昇龍を2発ガードした後の豪鬼の着地が割り込みポイント。無敵技、投げに加え、下中Kや小技でも割り込むことができる。当たり方によって連続ガードになることもあるが、割り込み技を使って不利になることはないのでものにしよう。

滅殺豪波動をガードした後は、割り込めないどころか豪鬼が先に動けるのでガード以外の選択肢がほとんどないことを覚えておこう。



通常技でも余裕で割り込み可能。

カイリ	割り込みポイント	返す技	難易度
神鬼発動	なし	なし	ー
豺狼兕手	1発後	すかるので何でもOK	B
凶邪連舞	なし	なし	ー
アレン			
ファイヤーフォース	なし	なし	ー
トリプルブレイク	1発後	すかるので何でもOK	B
ブレア			
ミラージュコンボキック	5発後	投げ	S
スピンサイドシュート	ラスト2発前	無敵技	S
ダラン			
黄昏ラリアット	1〜4発後	無敵技、投げ	A
インドラ〜橋	なし	ガード後反撃可能	ー
超絶鬼神ボム	なし	ジャンプでよけられる	ー
豪鬼			
滅殺豪波動	なし	なし	ー
滅殺豪昇龍	2発後	無敵技、投げ、通常技	A
天魔豪斬空	なし	なし	ー
瞬獄殺	なし	密着以外ならジャンプでよけられる	ー

プルムプルナ	割り込みポイント	返す技	難易度
プラエク♥ラーム	なし	ガード後反撃可能	ー
空中プラエク♥ラーム	3発後	リーチのある通常技	B
レスアル★カーナ	1〜3発後	無敵技	A
クラッカージャック			
クレイジージャック	4発後	無敵技、投げ技	A
ホームランヒーロー	なし	なし	ー
パンチアッパーストレート	なし	ジャンプでよけられる	ー
ほくと			
気錬射	なし	なし	ー
撃鳳技	3発後	無敵技	S
ドクトリン・ダーク			
KILLトランプ	1発後	無敵技	A
DARKシャックル	なし	なし	ー
スカロマニア			
スーパースカロクラッシャー	なし	ガード後反撃可能	ー
スーパースカロスライダー	なし	ガード後反撃可能	ー
スカロドリーム	なし	ジャンプでよけられる	ー

対戦攻略

お嬢様は高いところが好き プルム・プルナ

あえて誇張して書いてみました。でも、まるまるハッタリというワケでもないよ。

担当：はまー



「世間ではプルム嬢を使っている人が少ない」とのウワサをよく耳にするので、まずはプルムを動かしたこともないという人に、ゲーム的な側面での特徴を紹介しよう。

プルムの秘密

●ジャンプ攻撃が強い

ズバリ、空中から出すドリル♤プルスが激強。さすがにしゃがみガードされてしまうものの、出るのが早く判定が強く、ヒット硬直が長いのに加えて着地の際もナシ（本当は少～しだけあるけど）。さらにボタンの強弱で角度も変えられるので、幻惑度も抜群。こんな強い技持っていいの？てなぐらい頼りにできるのだ。ストシリーズだからと跳び回ることを遠慮している人もいるようだけど、これがプルムのステイタス。どんどんジャンプしてもOKだ。

空中ドリル以外にも、ジャンプ攻撃は超充実。下に強い大パンチ、横に長い中キック、上方の相手にも当たる大キックに加え、空中投げと2段ジャンプも持っている。注目すべきは2段ジャンプで、空中ドリルとの組み合わせ次第では絶大な効果を得られるぞ。



小ドリ中ドリ下P小ドリ…。落ち着きないねえ。

●防御からの切り返しも安定

ズバリ、プリム◇キックが激強。無敵時間の長さはそれなりだが困るほどでもなく、なにより攻撃範囲がメチャクチャ広い。2ヒット技だが1発だけでもダウンを奪えるし、空中プラエク♥ラームにスーパーキャンセルでつながるため、ダメージの期待度もハンパじゃない。さらにガードされても大きく間合いが離れるという、まさに無敵技の理想とも言える高性能。



実はドリルよりイヤがられるかも。SCでフォローもできるし。

●ガードを固められても平気

ズバリ、ガードブレイクが激強。大抵のキャラが至近距離からでないと狙えないのに対し、プルムのはスタート時の間合いからでも当てられる。しかも空中からかぶさるように攻撃するため、「とにかく出の早い技で潰す」程度の認識では攻撃できない。テネル♧キックという出してしまえば返しづらい必殺技にモーションが酷似しているのも、その見切りにくさに拍車をかけている。心理的な面でも、空中ドリルで固めまくる戦法を主としているだけに、相手の闘い方は「ガードしてチャンスを待つ」方針になりがち。実はこちらにとっても大きなチャンスになっているわけだ。



通常技なら、相打ちになっても連続技が狙える。

さらに、これを決めた後の連続技がまた強力。もともとゲージが溜まりやすいうえに、ガードブレイク後に面倒な間合い調節をする必要もない。威力の高い空中プラエクに簡単操作でつながるので、入力ミスで悔しい思いをすることはほとんどないぞ。

「ジャンプ」「無敵技」「ガードブレイク」と、攻守ともに多大な安定感と期待感があるのが強み。相手キャラごとにいちいち緊張する必要もなく、常にリラックスして対戦できる。この「軽さ」こそが、ゲーム的にもキャラクター的にもプルムの持つ特長となっているのだ。



ゲージなしでもこれだけイケる。

そんなワケで基本戦法

プルムの攻めは、まずジャンプすることから始まる。相手が攻めてこようが待っていようが、とりあえずはレバー上。跳びかけを落とされないように、垂直や後ろジャンプで十分に距離を取ろう。軌道は後でいくらでも変えられるので、**とにかく跳んでしまえ。**



割り込むヒマがあったらレバー上。

うまくジャンプできたら、空中ドリルや2段ジャンプを駆使して奇襲をかけよう。基本的には**小ドリル**の先端で、相手の腰のあたりを狙って突っ込む。判定が強いので、通常技ごときでは潰されない。ヒットしたら**中足払い→プリム→空中プラエク**の連続技で大ダメージを与えてやろう。

昇龍拳などの無敵技を持つ相手には、**中・大ドリルでスカし**も狙う。もし出してこなくても、ドリルが当たりそうで当たらない位置から素早く足払いなどを出せば非常にガードしづらいはず。着地に足払いを置かれても、足そのものをドリルで蹴飛ばしてくれる。



手を出してこなかったら投げ。ガードされちゃってもちょい待って投げ。

こちらのジャンプに合わせてジャンプし、空対空で対応してくる相手もいる。ドリルは上に対しては弱いので、こういうときは**2段ジャンプ**を使ってさらに上のほうから攻撃してやろう。ドリルが空中ヒットしたら空中プラエクにつなげられる。



これより高く跳べるヤツあそうはいまい。

一途な夜、至福の朝

地上戦はあくまでつなぎ

ドリルから地上に降りたら、通常技を連携して相手を固める。オススメは**しゃがみ中パンチ・中足払い**で、めったなことでは割り込まれない。中足払いからはキャンセルで必殺技を出すか、バレないあたりで再びジャンプする。空中ドリルから直接ガードブレイクやレバー前＋中パンチも交えて、固め中に安定してガードされないようにしておこう。

固めで間合いが離れてきたら、**テネルにつないで再度接近**する選択肢もある。中と大を使い分けてうまく足先を当てていこう。出るまでは遅いもののジャンプでの逃げを防げるし、**ガードさせてしまえばこちらが先に動ける**ため、再びしゃがみ中パンチにループさせることができる。



うかつに跳んでしまったがためにこのダメージ。リュウよりも全然簡単。

テネルやバックジャンプの切れ目を見切られるようになったら、待ってプリムや地上からの奇襲ドリルも使っていこう。プリム・空中プラエクは、当たり方によってはゲージ3分の1近く持っていくので、相手もうかつに動けなくなるはず。地上ドリルはガードされると隙ができてしまうが、やはり判定が強くスピードはあるし、小ならヒット後に連続技（中足払い→プリムなど）まで狙えてしまう。



相手の暴れ具合を見極めるいい機会。一度は使っとこう。

消極的な人は好みじゃないの

ドリルを中心に固めていくと、自然相手のガードも堅くなってくる。このとき調子に乗って攻めまくると「狙いすました一発」をくらうはめになるので、そうなる前に**ガードブレイク**で崩していこう。出しどころはドリルやテネルをガードさせた直後や、しゃがみ中パンチの後。起き攻めを見せておけば、起き上がりに重ねるのも有効だ。プルムのガードブレイクは上からくるので、**遅めにバレバレで重ねても返されづらい**（通常技では負けてしまうため）。



GB無敵中に跳んで逃げようとしてもムダ。

地上で決めた後はすぐに相手方向へジャンプ。ジャンプの低さが逆にメリットとなり、安定してジャンプ攻撃を当てられる。ゲージに余裕があれば、

J大P→立ち大P→レスアル★カーナ（6段目）→空中プラエク●ラーム

を決めよう。ゲージがないときでも、

J大P→中足払い→プリム◇キック→空中プラエク●ラーム

を狙ってみる。最初の4段でゲージが溜まることも多いぞ。



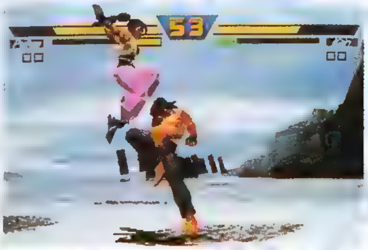
空中ヒットしたら、J大P→プリム→空中プラエク。地上版と大して変わらない威力だ。

裏の裏をかけ

プルムの基本はだいたいこんなところ。分かってしまえば非常に単純で、かつ強力。キャラによっては絶望感すら漂うらしい。

ただ、一筋縄ではいかない相手がいるのも事実。基本的にジャンプ&突進なので、そこに無敵技などを合わされるとなかなか流れに乗れない。

こういったときでも、**とりあえずジャンプ**はしておこう。攻められないまでも、萎縮して攻め込まれるのはおもしろくない。思いっきり離れた位置で2段ジャンプや大ドリルを出しつつ様子を見て（ついでにゲージを溜める）、何らかの反応を見せたらこちらも動くようにする。ただし、いくら早く反応できても、技の硬直に当てられないかぎりは率直に突っ込んでいかないこと。2段ジャンプ→大ドリルや飛び道具を大足払いでスカしたりして、1クッション挟んでいくだけでも展開が変わってくる。ドリルよりはプリムを本命に考えてみよう。



空中にいるというだけで、相手の攻めパターンも限られてしまうはず。



飛び道具と対空の間に着地。反撃すると見せかけて、実はただ待ってるだけ。

ワガママ娘我が道を行く

「足払い合戦」「ジャンプの攻防」といったストシリーズの醍醐味とはほぼ無縁のキャラだけに、特にほかのキャラをメインに考えている人にとっては扱いづらいかもしれない。しかしちょっと見方を変えてみると、往年のストリートファイターたちに違うゲームのキャラで挑んでいるような、そんな不思議な感覚を味わうことができる。

決して弱くはないぞ。



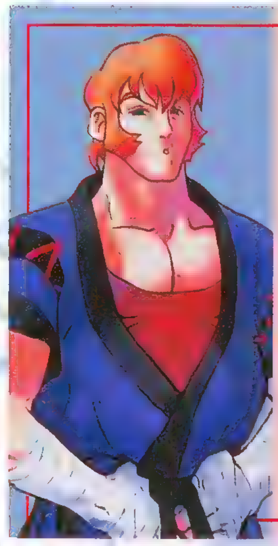
プルム慣れしとかないと大変なことになるよ。

対戦攻略 アレン

世界?・おとといきやがれっ

超一流の蛙の力は世界をとるには十分だね。

担当：借金



ソウルフォースとライジングドラゴンをメインに使った中距離戦は一流。そしてゲージがあるときの連続技の爆発力は超一流。だからゲージを一気に使うのもいいが、分けてじっくり闘ってみてもいいわけだ。

闘い方が分かった後は対戦状況によってのゲージの使い分けを考えてみよう。ゲージの戦略が見えてくれば世界をとる日も目前だ。

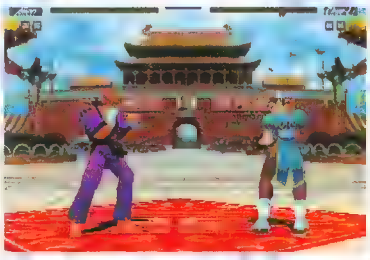
フォースを使え

中距離ではソウルフォースという信頼できる飛び道具があるので攻撃を組み立てるうえで中心に考えていける。

ソウルフォースを打ったときにアレンがやばくなる相手の行動はソウルフォースの下を潜れる足払いと跳び込み。足払いは中距離だとアレンが打ったのを見てから合わせせられるのでソウルフォースが少し打ちづらい。だがそれより近い距離なら読みでしか潜れない中距離より遠ければ下大Kでも届かなくなるので打てないわけではない。

ソウルフォースにばっちり跳び込まれると終焉を迎えることになるので相手も跳び込むチャンスを待っている。だからこそソウルフォースのプレッシャーだけを与え、使わずに誘い跳ばせてライジングドラゴンというのが理想。もちろん打った後も相手が見てから跳び込んできた場合は対応が遅れている分対空は間に合う。

このようにソウルフォースは打てば使える技と分かるだろう。そして打たないときも存在だけで相手を追い詰めることのできる必殺技なのだ。



この間合いは見てからくぐられるので地上戦重視。



読みでしかくぐれない近距離なら打つことも可能。



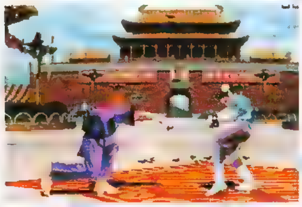
打たずに誘い、跳ばせてライジング!!

相手を跳ばせるために

基本技を駆使して地上を制することが勝利の近道。連続技の前にまずは地上戦をこなせるようにしなければならない。

中距離で相手のジャンプを誘いつつ牽制するのなら、技の戻りにあまり隙のない小技がもっとも適している。相手の下段を潰す目的なら下小Kを置くか、下小Pがいい。

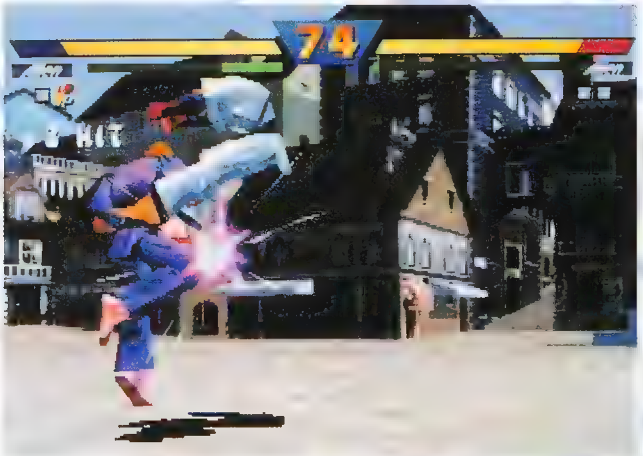
厄介な突進技や基本技を潰し攻めに展開していくのなら下中Pを使おう。下中Kも使えるがちょうど跳び込まれると不利になるので相手が跳び込んできそうな空気を感じたときは下中Pか小技での牽制にしておこう。



判定が残るので下中Pは地上戦に向いている技。

このあたりの技を使いつつ前後に動こう。相手の下段を下がってすかし下中Kや下大Kで合わせたり、踏み込んで下大Kを決めるといったふうに地上戦を展開していけばいいだろう。またゲージがあるときなら下段攻撃を読んでのうりゃーーキック（レバー入れ中K）ですかしつつ攻撃したり、後ろに下がってからジャスティスフィストを合わせるといった強引な攻めを展開していくのもいい。

これらの地上戦にうまくソウルフォースを絡めて相手を跳び込ませ、ライジングドラゴンで迎撃していくのが効率のいいアレンの勝ちパターン。ライジングドラゴンは大で出すとダメージが高いので引き付けての大ライジングドラゴンをメインに使おう。



引き付けて大で迎撃。3ヒットすればかなりいいダメージだ。

ゲージ活用法

対戦の中では常に攻めと守りが交錯する。ガードされたあとの攻防一つとってもそう。そしてその攻防のほとんどが守り側にとってかなり厳しいもので、攻めに転じるまでに結構な苦労を必要とするのが普通の対戦だが、ゲージさえあれば守り側が一瞬にして攻撃を加えながら攻めに転じることができる。

アレンのスパコンはファイヤーフォースとトリプルブレイク。ガードされても全然隙がないファイヤーフォースのほうが割り込みに適しているといえる。またガードされてもそのまま下中K→ソウルフォースなどと攻めていけるのでガードされても攻守が逆転するのは大きいが、ゲージを1つ使っている以上はやはりヒットさせたい。そこで生きてくるのが回避手段としてのスパコンだ。

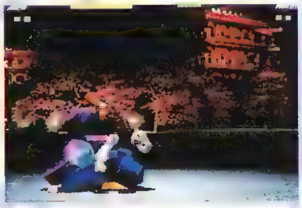
回避手段としてのスーパーキャンセルをうまく使う例を挙げると、

小ライジングドラゴン→ファイヤーフォース

というのがかなり使えるだろう。つまり相手の地上技の連携には無敵時間を持っていてしかもヒットすればダウンを奪えるライジングドラゴンで割り込むのが正解ということになる。そしてヒットした後は起き攻めを展開していこう。もし読み負けてライジングドラゴンをガードされたときはファイヤーフォースが活躍する。

ライジングドラゴンをガードすると反撃できるのでつい手を出してしまいがち。そこにライジングドラゴンの着地キャンセルファイヤーフォースで襲いかかるのだ。

相手の連携にいきなりファイヤーフォースで割り込むよりもゲージを温存でき、しかも相手を誘いやすくなるので決まる率もかなり高いだろう。もし相手が我慢強くガードしても攻撃に移れるので固めを展開していこう。またこの戦法はほかのキャラでももちろんできるので自分が引っ掛からないようにも注意したい。



相手の固めの連携に割り込め！



割り込んだのに手堅く小ライジングをガードされてしまった。



ファイヤーフォースを着地に放出。ここまで我慢できるかな？

ジャンプからの強烈な攻めを見舞え！

地上戦をこなしながらも狙うは跳び込みからの攻め。アレンはめくりを狙うときとすかされる心配のあるとき以外はJ大Pでオーケー。めくり狙いと後ろに下がってすかされそうなときにはJ中Kを使おう。

J大Pがヒットしたときは下中K→大ジャスティスフィストの3段だけでかなりのダメージを奪えるのでゲージが溜まっていないとき、温存するときはこの連続技だけでいいだろう。そしてゲージがあるときならそこからトリプルブレイクにつなげていこう。

J大Pがガードされたときは、下小K or 下中K→ソウルフォースなどで中距離まで間合いを離すか通常技の固めで攻めていくかだ。

固めていくならガードさせた後技の戻りが速い下中Pを使う。そこから目押しで下中Kや下小Kにつなげていこう。下中P→下中Kの連携は、無敵時間のある技だと結構楽に返されてしまう。が、ここは読みあいなので相手の勇気をたたえよう。

割り込ませたくないなら下中P→下小Kの連携を使おう。うまく出せば連続ガードになるのに相手が立てばヒットするのであがいた相手をたたくことができる。またここまでガードさせた後はジャスティスフィストにつなぎあがく相手を潰すかソウルフォースにつないで間合いを離そう。

様子を見るなら必殺技を出さずに立ってみる。ちょうど下段をすかせる間合いを作っているので相手が技を出してきたら合わせることができ跳んできたなら迎撃もできる。

この間合いはGBがちょうど届く間合いでもあるので相手の跳び込みがないと読んだらGBを使ってみてもいいだろう。

話をJ大Pまで戻すが、J大Pをガードされたときに相手がガードで固まると読んだときにはコマンド投げを使って強力な2択攻撃をかけることができる。下中Pからの固めを使いつつたまにJ大P→空中で5発きめてうおっしゃ～(れっきとした技名)に移行してみよう。ガード硬直中は投げられないため「打撃がこない、投げか？」と跳ばれると逃げられてしまうがかなり使えるぞ。



最低限これだけはマスターしよう。かなり強力だ。



あがいた相手には下小Kがヒットする。



相手を委縮させるためのジャスティスがガードされた。



こういったときはファイヤーフォースにつなげて隙をなくすのだ。



J大Pで跳び込んだときの選択にコマンド投げを混ぜる。



ジャンプで逃げられるとはいえ強力な攻めだ。

世界に羽ばたくための連続技

ゲージを一気に使いきって瀕死においやる連続技も知っておこう。強いから練習してものにしてね。

●J大P→下中K→大ジャスティスフィスト→トリプルブレイク→大ジャスティスフィスト→ファイヤーフォース→トリプルブレイク→大ジャスティスフィスト

最初のジャスティスフィストはソウルフォースでもいいが、フィールドで決めたときに相手がブルムや春麗といったキャラの場合トリプルブレイクの後のジャスティスフィストがすかってしまいがちなのでジャスティスフィストをお薦めする。

●GB→J大P→中P→大ジャスティスフィスト→トリプルブレイク→大ジャスティスフィスト→ファイヤーフォース→トリプルブレイク→大ジャスティスフィスト

ゲージが3つあるときにGBから決めると連続技の途中にゲージが1つ溜まる最強の連続技。中Pのところは自分のやりやすい中技を使えばいい。



大ジャスティスフィスト後にすぐトリプルブレイクを入力。



着地にジャスティスフィストを入力し空中ヒットさせよう。

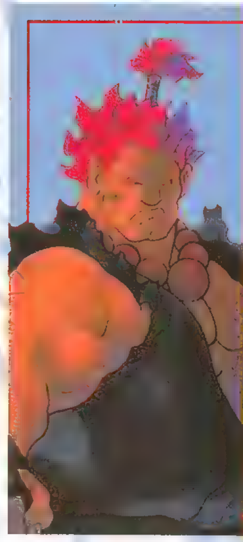
対戦攻略

これがEXの豪鬼だ!!

豪鬼

今回は大会も控えていることだし、即実戦で「使える」攻め方を2種類解説しよう。少ないって⁉いやいや、この2種類のなかにすべてがつまっているんだよ…。

攻略：空刃脚バ〇一代FRS-N.O



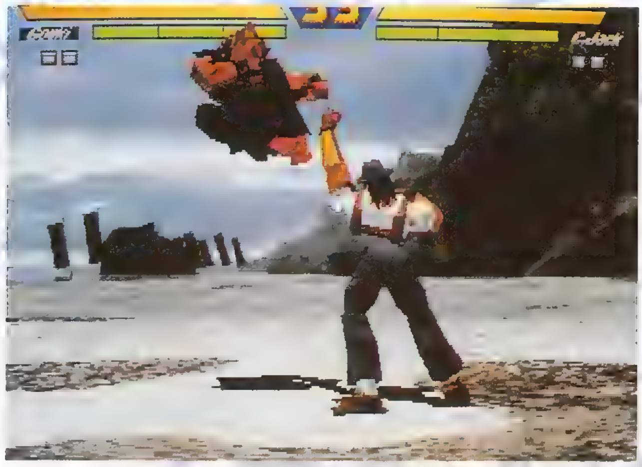
なににキャンセルをかけるかが重要

さて、前号において豪鬼の基本的な攻めは「竜巻斬空脚一発止めからの天魔空刃脚」にあるというところまで説明した。今回はその続きから入ろう。

「竜巻の一発止め」というのは小の竜巻のことを指す。この技は、小で出すと一発めが斜め上に上昇する形となる。小竜巻を一発で止めて、ここでレバーを下に入れたままで中Kを押すと、ここから天魔空刃脚を出すことができるのだ。

特にこの攻めは、中間距離から飛び道具を撃ってくる相手に絶大な効果がある。小竜巻で相手の飛び道具の上を越えながら攻撃できるので、非常に重宝する。この攻めは、ほかにも足払いをよく使ってくるような相手にも効く。

このように竜巻→空刃脚で相手に接近して攻めていくのが豪鬼の戦法基本となるわけだが、ここで気をつけなければならないのが相手の対空技である。多くのキャラにしゃがみアッパー型の通常技があるが、竜巻→空刃脚の一番のライバルがこのしゃがみアッパーなのだ。



ただ小や中の通常技にキャンセルをかけて小竜巻→空刃脚に繋げても、しゃがみアッパーに負けてしまう。

空刃脚が当たるような間合いから竜巻→空刃脚を生で出していくと、あっさりとしゃがみアッパーで潰されてしまう。これは何度かプレイしていれば分かると思うが、さして反応の速いほうではない相手でも反応できてしまうレベルだ。ではこれを返されないように出していくには、どうすればいいのだろうか。

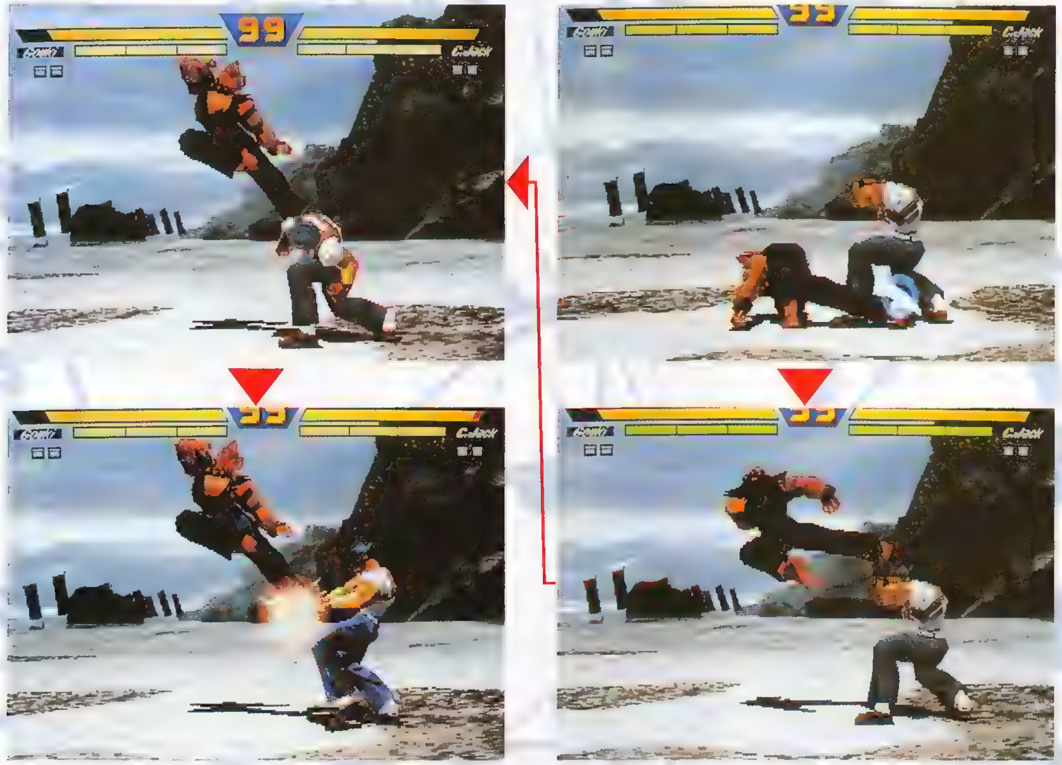
答えはキャンセルだ。小竜巻は意外に反応されやすいので、それなら分かっていても反撃できないように出してやればいいというわけだ。

しかし、これもただ通常技にキャンセルをかけて小竜巻に繋げばというわけではない。実は小、中攻撃からキャンセルをかけて小竜巻に繋げても、その後の空刃脚が届くまでにしゃがみアッパー系の技で割り込まれてしまうのだ。ここからが非常に重要なので、詳しく説明していくことにする。

結果からいうと、通常技キャンセルから小竜巻→空刃脚が割り込まれないようにするには、キャンセルがかけられる技を大攻撃にしてやればいい。たとえば「下中Pにキャンセルをかけて小竜巻→空刃脚」を出してもしゃがみアッパーで落とされてしまうが、下中Pを下大Pにするだけで、相手のしゃがみアッパーを逆に空刃脚で潰すことが可能となる。

なぜこのようなことが起こるかというと、その原因は「攻撃力の違いによるガード時間の差」にある。つまり小竜巻→空刃脚を安全に出したいがための通常技キャンセルなのだが、小や中の通常技ではガード時間が短いので、空刃脚が届くはるか前に相手は動けるようになってしまう。そこで大の通常技をガードさせ、相手のガード時間を長引かせてやる。こうすると相手のガード時間が延びて、空刃脚が届くときにはしゃがみアッパーが間に合わない。

なぜこのようなことをくどく説明しているかというと、EXの豪鬼はこの「ガード時間の変化」を利用してやることで格段に強くなれるからである。いま説明した「下大P



大の通常技にキャンセルで小竜巻→空刃脚に繋げば、相手の割り込みは間に合わない。

一途な夜、至福の朝

（大K）キャンセル小竜巻→空刃脚」と同じようなことを利用した攻め方が、豪鬼にはもうひとつ存在するのだ。

硬直の長さを最大限に利用

　これまで書いてきたように「大攻撃キャンセル小竜巻→空刃脚」でゴリゴリ攻めていけば、コンボゲージも早く溜まるようになる。これはスーパーコンボやガードブレイクを多く使って行けることも意味している。スーパーコンボというと、とかくスーパーキャンセルが主体に見られがちだが、豪鬼はスーパーコンボをガードさせるところから始まる攻め方もできるのだ。

　まず跳び込みや、小竜巻→空刃脚で相手に接近。このあと、下中Kなどにキャンセルをかけて豪波動拳を撃つ。さらに、これにスーパーキャンセルで滅殺豪波動に繋げよう。本題はここからだ。滅殺豪波動をガードさせたあとは、実は豪鬼のほうが相手より先に動ける。このあとにすぐ大足払いを出しておけば、相手は割り込むことはおろか、ジャンプで逃げることすらできないのである。この大足払いにキャンセルをかけて豪波動拳や、再び小竜巻・空刃脚で攻めていく。

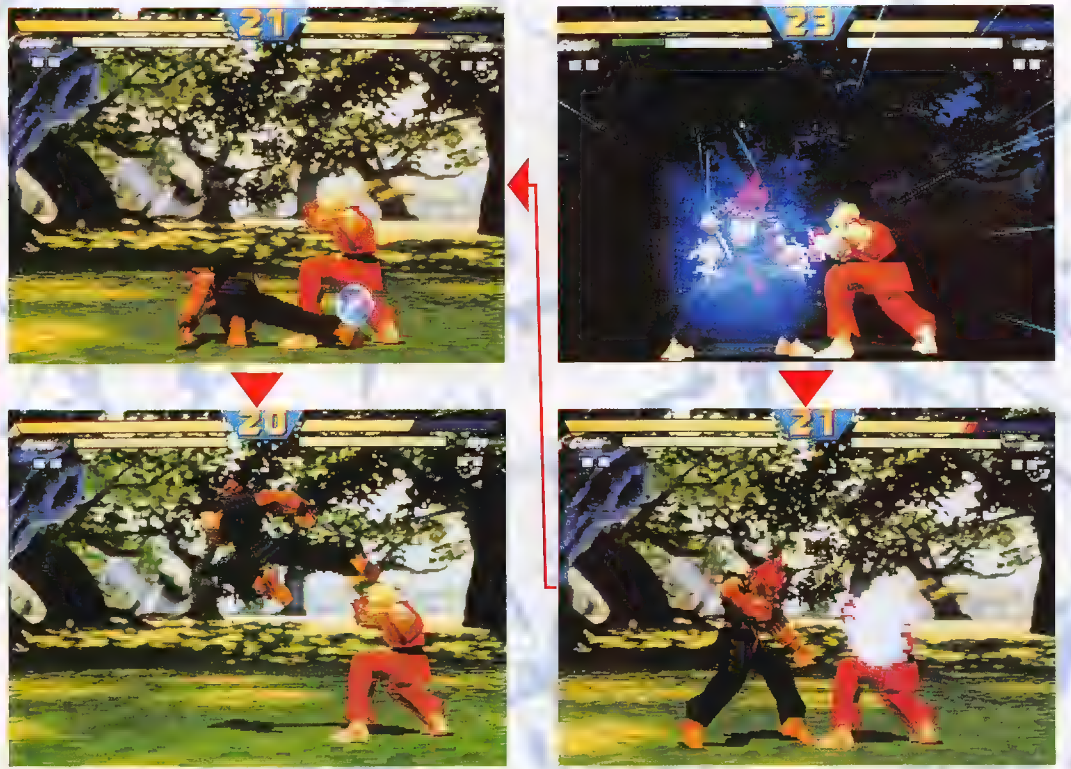
　…これだけだと「なんだ、ただの固めじゃないか」と思った人もいるはず。だいたい滅殺豪波動のあとに大足払いを置いておいても、普通は誰も割り込んでこないだろう。滅殺豪波動のあとの大足払いなんてしゃがみガードされて終わりだよ、と。

　しかし、この「相手が絶対ガードしている状況」をEXにおいて作り出すことは何を意味するだろうか。相手がガードしているときに出す技といえば…、そうガードブレイクだ。はじめのうちは、「滅殺豪波動から大足払い」をガードさせておいて、つぎに同じ状況になったら「滅殺豪波動→ガードブレイク」という連携に変えてやるのだ。ここではじめて、「滅殺豪波動のあとの大足払いは割り込めない」という事実が相手に重くのしかかることだろう。なにせ、先ほど説明したようにガードブレイクを避けようとすれば大足払いで転ばされる危険もあるわけだし、かといってガードしたままではいつガードブレイクがくるかわからない…、つまりちょっとした2択になっているのだ。

　ガードブレイクによって気絶させたら、ダメージの高いコンボを叩き込もう。このときはふらついている相手の目前まで歩いて、バックジャンプ。ここから「斬空波動拳→天魔空刃脚→下中Pキャンセル豪波動拳SC滅殺豪昇龍」が、簡単なものがいいなら「J大P→下大Pキャンセル大竜巻斬空脚」がそれぞれおすすめだ。

　このような攻めを可能にするには、もちろん十分な量のコンボゲージが必要となる。そして、このような攻めに繋ぐためにも「通常技の大攻撃キャンセル小竜巻→空刃脚」でのゴリ押しで固めながらコンボゲージもどんどん溜める攻め方が必要になってくる。

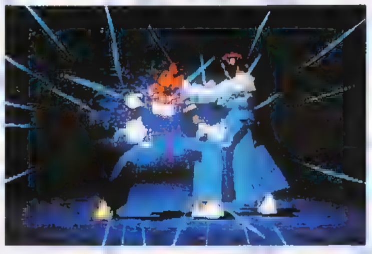
　どうだろうか、今回はたったふたつの連携攻撃の解説にとどめたが、これだけですでに君の脳裏には豪鬼のあるべき姿が明白に浮かび上がったはずだ。あとはこれまでのシリーズの豪鬼の攻略でいつも言っているように、人真似でないオリジナルの闘い方をこの記事を土台に構築してほしい。



キャンセル豪波動拳からスーパーキャンセルで滅殺豪波動をガードさせる。ここからさらに大足払いキャンセル…という攻めを見せておく。



つぎに滅殺豪波動をガードさせたら、いきなりガードブレイクを出す。ガード安定と思ったところに飛んでくるガードブレイクは非常に効果的だ。


ガードブレイクで気絶させたら連続技タイム。腕の見せ所だぞ。



彩京ファンタジーシューティング

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.191
3.30 30 March 1997

■AOUショーに数々の新作ゲームが発表された。詳しいゲーム紹介は次号からになるが、様々なタイトルの中からキミが気に入るゲームは見つかるだろうか？ゲーメストの情報を参考に、これから遊んでいくゲームを見つけてほしい。気になるゲームがあったなら、迷わず一度は遊んでみよう！



今号のむーちゃん
（愛知県　猫乃希美さん）

掲載広告ご案内

一攻団結！パワフルフォーメーション

一途な夜、至福の朝

ニューゲームジャングル

好評連載

特集

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「ストリートファイターⅢ」イラストby藤原ひさし
表紙写真：「ソルディバイド」©1997 PSIKYO.

まだまだイケてる!!

Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

ゲーム発売から早半年。その光は
ますます輝いて行く!!

ガードを覚えましょう!
初めてのバーチャファイター3 VFビギナーのための救済企画
~第2回~

担当：バーチャチーム　ヘルパー：GYU

ども。VFビギナーの皆さん、前回解説した"レバーの持ち方と入力のコツ"は、もうマスターできたでしょうか。対CPUで練習して、満足のいく成果を挙げた人も少なくないハズ。そういう人は次のステップに進みましょう。

そう、次なるステップとは、ずばりディフェンスです。今の状態で乱入対戦したとしても、おそらくボコボコにされるでしょう。技を覚えることによってオフェンス力が上がっても、ディフェンスについては別物ということです。守りを固めてから対戦デビュー、この流れが無難ですな…。

ガードとはなんぞや!

手始めにディフェンスの基本、ガードの性質と入力について、一気に説明していくことにしましょう。

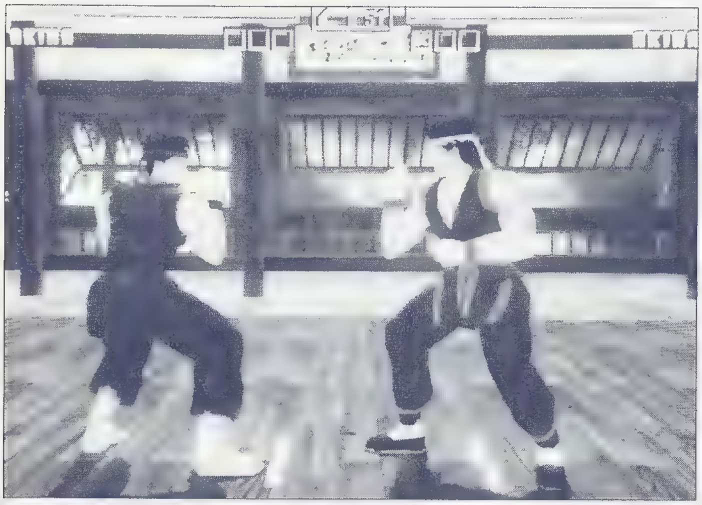
まずガードとは、相手の攻撃を防ぐための行動のひとつといえます。バーチャファイターにおける攻撃手段としては、打撃と投げの2つが挙げられますが、ガードで防ぐことができる攻撃は打撃だけ。投げに対してはまったく効果を発揮しないので、注意が必要です（投げに対するディフェンスは後述）。

では実際にガードポーズを取ってみましょう。ガードポーズを取るためには、専用のⒼボタンを押しっぱなしにすればオッケーです。あくまで押しっぱなしという点に注意。ちなみにⒼボタンを連打すると、キャラクターがプルプルしてなんだか面白いですが、ハッキリいってまったく意味がありません。これも要注意ってとこですね。このガード入力、2D格闘出身のプレイヤーにはキツイかもしれませんが、慣れるまでは技を死ぬほどくらってください。この入力感覚を体に刻み込むことが第一です。

さてガードポーズは、立ちガードとしゃがみガードの2種類があります。これはⒼボタンを押したまま、レバーを入力することで選択可能。しゃがみガードはⒼボタン+レバー下方向へ入力、立ちガードはレバーニュートラルでも、下方向以外の方向に入力しても構いません。この入力も体に馴染ませると良いでしょう。

またⒼボタンを押している間は、キャラクターを動かすことはできませんが(立ち~しゃがみガードの移行は別)、コマンドのレバー入力だけは受け付けてくれます。これを利用すれば、ガードから最速でコマンド技を出すことも可能。このテクニックは後々、役に立つハズです。覚えましょう。

では、次に行きましょう。



バーチャのガードはⒼボタンで。押しっぱなしです。

ガードの使い分けを覚える

VFにおける攻撃手段といえば打撃と投げの2つ。しかしこれらはさらに、攻撃属性というものに分類化することができます。

前出のガードも攻撃属性によって、立ちガードとしゃがみガードを使い分ける必要があります。まずは左の表を見ながら、打撃の攻撃属性とその対応策について、話を進めていきましょう。

	立ちガード	しゃがみガード
上段打撃	○	スカすことができる
中段打撃	○	×
下段打撃	×	○
特殊中段	○	○
強上段	×	○

●上段打撃

上段打撃とは相手の胸から上の部分を狙って繰り出す攻撃で、代表例としてはⓅやⓀなどが挙げられます。

この攻撃は立ちガード可能といった以外に、しゃがみガードでスカすことができるという特筆すべき性質をもっています。へたにガードするよりも、しゃがんでかわしたほうが大変お得です。



上段攻撃はしゃがんでかわせば吉!

●中段打撃

相手の腰の辺りを狙った攻撃。代表例としては⇨Ⓟや⇧Ⓚといったところ。多くのコマンド技やジャンプ攻撃なども、これに属する。

この攻撃はしゃがみガード不可といった性質を持っています。またしゃがみ状態で一部の中段打撃をくらうと、"よろけ"というバーチャ独特のシステムが発生することもあるので、注意が必要です。しゃがみガードがほぼ安全地帯といった、2D格闘出身のプレイヤーにとって鬼門となる攻撃です。



中段攻撃はしゃがみガードできません。

●下段打撃

足元を狙った攻撃。代表例としては、⇩Ⓟや⇩Ⓚなどがある。

上中段打撃とは異なり、しゃがみガードを必要とする攻撃が、この下段攻撃です。迷わずレバーを下方向に入れて、ガードポーズを取ることが必要となります。



下段攻撃はしゃがみガードでディフェンス。

●その他の特殊な打撃

上中下段以外にも、特殊中段、強上段といった属性を持った打撃技もあります。特殊中段の代表例はアキラの猛虎硬爬山、強上段はカゲの雷龍飛翔脚などが挙げられます。

特殊中段とはしゃがみガードに対してダメージを与えることはないが、強制的にしゃがみガードをはずす効果を持った技のことです。立ちガードしましょう。

強上段とは立ちガードをはずす攻撃です。一言でいえば立ちガード不能技、しゃがみガードでやり過ごしましょう。



しゃがみでくらうと、よろけたりもします。



強上段攻撃は立ちガード不可。要注意!

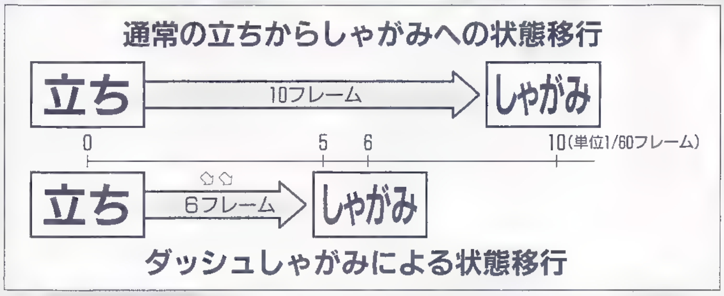
投げに対するディフェンス

投げの攻撃属性には主に対立ち投げ、対しゃがみ投げの2つがあります（他にも横投げや背後投げといったものがありますが、今回は除外）。

投げの基本的な回避方法としては、それぞれの投げが持つ属性を外すか（相手が立ち投げを狙っている場合は、しゃがんでやり過ごすといったこと）、打撃を出すといった方法が挙げられます。

さてここで右下の表を見てもらいましょう。この表はキャラクターの状態変化、つまり立ち状態からしゃがみ状態へ移行する時間が、示されています。

通常、立ち状態からしゃがみ状態へ移行するまでに必要とされる時間は、10フレーム。



つまり相手が対立ち投げを狙っていると判断してから、単にレバーを下に入れるだけでは10フレーム、一方的に投げられてしまう時間が存在するということです。

ただしこの状態変化の時間は、ダッシュしゃがみ入力（⇩⇩）をすることで、6フレームに短縮することができます。また状態変化にこだわらずに、打撃を入力すれば1フレームで投げを防ぐことも可能です（一部例外あり）。

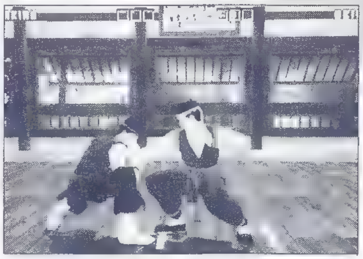
ディフェンスによるメリット

ではここで打撃をガードしたり、投げを回避することによって得られるメリットについて、説明しておきましょう。

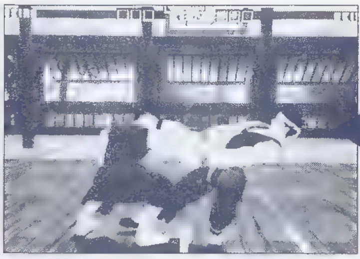
まず打撃をガードした場合のメリットとしては、攻撃の優先権を手にする可能性が高いといったことが挙げられます。これは具体例を示して、お話ししていきましょう。

アキラの下段打撃技である捜下崩捶。アキラがこの硬化時間の短い打撃技の後に、裡門頂肘を連係させてきたとしましょう。

捜下崩捶をくらった場合、基本的にこちらが不利な状況にあるため、裡門頂肘を止めるには、最速のタイミングでⓅを繰り出すしかありません。これに対して捜下崩捶をガードした場合は、こちらに有利な状況となっているため、大抵の裡門頂肘よりも発生の速い技なら、簡単に止めることができるというわけです。ガードの重要性、おわかりいただけたでしょうか。



相手の打撃をガードすれば…、



優先権のゲットも容易!?

また投げに対しても同様のことがいえます。投げの属性を外した場合、投げ失敗モーションが発生するため、反撃に転じるチャンスが生じます。打撃で潰しても、ヒットしたことになるわけですから、攻撃の優先権が残る可能性は高いということになりますね。

上級者同士の対戦では、ガードなどによる攻撃の優先権が、目まぐるしく移り変わります。このオフェンスとディフェンスのキャッチボールができるようになれば、貴方ももう一人前といえるでしょう。



投げをかわせば失敗モーションが発生する。反撃のチャンスですな。

次回予告…?

以上でディフェンスに関する基本的な解説は終了です。本来、VF3ではこれら以外のディフェンステクニックとして、エスケープの使用が考えられるわけですが、今回はシカトしてしまいましょう。次回の内容は「いかに投げるか?」です。まだまだ続く予定なのでヨロシク。そうそう、質問も随時募集中!ライターが誌面でお答えします。宛先は…。

●新声社VF3Q&Aまで。

さて今回もいっときますか!!

旅立たざる者の章

そう、常に全キャラフォローがこのコーナーの趣旨!!
みんなちゃんとチェックしとけ!!

ごめんなさい アキラ

以前、「崩撃雲身双虎掌は1段めの崩拳がカウンターヒットすると、発生しない」といった内容の記事を掲載したが、実はカウンターヒットで発生することがわかった。

やり方は通常時よりも早いタイミングで、2・3段めのコマンドを入力すること。ちなみにカウンターヒットを確認してから、タイミングを変更することは無理。まあ、カウンターを読んだうえで、入力しなくてはならないということだ。訂正記事を載せたということで、勘弁してね。



◁



崩拳がカウンターでヒットしても、早めに入力すればOK!

ジャッキー

今回は新たにわかったキャラ、JACKEYの紹介だ。

JACKEYはジャッキー(JACKY)とコンパチキャラで、というかまったく一緒だ。

選び方は至って簡単。まずジャッキーにカーソルを合わせ、スタートボタンを押したままカーソルを移動、再びジャッキーに戻して選ぶだけだ。これは1P側での方法だが、もっと簡単なやり方もある。2P側でスタートしてジャッキーを選ぶだけだ。こちらのほうがコマンドミスが少ない。好きなほうを選ぼう。



これが噂のJACKEY。



背中に映える「JACKEY」の文字が何とも鮮やか。

オススメ起き攻め ラウ

今回はラウが相手の起き上がりを攻める場合にオススメの方法を紹介しよう。

オススメとは言っても、ここではリターンを考えた場合のやや極端なやり方になる。なお、ディレイの蹴り起きであっても見切れるプレイヤーならこの方法は必要ない。

まずガードは立ちガードのみにし、しゃがみガードは使わない。理由はラウのヒジは攻撃発生時間が遅く、ノーマルの横転下段蹴りをガードしても鳳凰槍掌(⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ)が入らないからだ。

よって、相手の下段か中段かの蹴りは決め打ちで読み、下段蹴りなら騰空斜掌(⇧Ⓟ)からの飛燕転身掌で体力の半分を奪い、中段蹴りならガードからの投げか旋風牙や飛燕転身掌で大ダメージを与える。

多少ながらバクチが入るがあれこれ考えるなら効率のいい攻撃ではある。ほかに、下段の蹴り起きをくらった後でもこちら側は不利ではないので弱気にならず、反撃に転じても構わない。



相手の蹴り起きには立ちガード。下段と読んだなら騰空斜掌だ。

今回は起き攻め用! ウルフ

VF2ではリーチが長く、隙が皆無と重宝したローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)。VF3では発生が遅くなり、隙も大きく、以前のような使い方はできない。しかし、ちゃんと使い道はあったのだ。

それは起き上がりに重ねるという方法。相手が起き上がり下段攻撃を出してくれれば、これをすかしつつ、ヒットさせることができる。程よい発生の遅さがいい感じだ。そして、ここでは終わらないところが今回のソバットの強力なところ。カウンター、ノーマルヒットにかかわらず、

●ローリングソバット→下Ⓚ→サマーソルトドロップ(⇧+Ⓚのダウン攻撃)

という空中コンボが入るのだ。ちなみに葵にのみ、

●ローリングソバット→下Ⓚ→下Ⓚ→サマーソルトドロップ

と下Ⓚを1発余分に決めることができる。

起き攻め以外でも、対下Ⓚ用に使ってもいいかも。



下段にはこれだ。コンボを決めれば威力もなかなか。

ジェフリー

ジェフリーが主に使っていく投げ技は、スプラッシュ、バックスロー、トリプルヘッドバッドの3つ。ここでは再びヘッドバッドを抜けられた後の行動について考えよう。

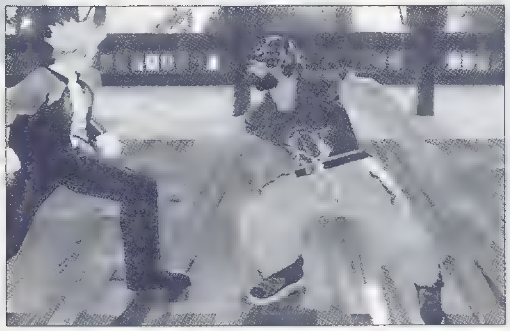
ヘッドバッド2発目ないしは3発目を投げ抜けされたときは、ある程度の間合いがあきつつジェフリーが先に動ける形になる。このとき考えていく行動は、

・ホバースプラッシュ(投げ)
・リーチの長い中段技

これが基本になる。そこで、⇦⇦+Ⓟで出せるケンカアッパーを使ってみるのはどうだろう。

相手に⇦⇦で近寄って、ガードの様子なら投げ、手を出してきたらアッパー。姿勢が低くなるのがポイント。

ちなみにパワーボムは⇦⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで出せるので、⇦⇦で近寄った後に相手のモーションが屈みなら挑戦だ。



この距離から無理矢理攻めていってみよう。

狙って取るべし!!小手返し
カゲ

カゲの当て身技「小手返し（⇦Ⓟ+Ⓚ）」。パンチによる攻撃で、片手ならば上、中、下段のたいていのものを取ることができる。

VF2の頃は、小手返しと下Ⓟが兼用となり、かなり強い部分となっていた。それが3になり、コマンドが改善されて⇦Ⓟ+Ⓚとなったため、狙って使うことが少なくなったのだ。そこで今回、3でも小手返しは使えるぞ!というのを説明していこうということになったのだ。

小手返しは対戦相手キャラによって、狙い所が異なってくるが、今回は基本的な小手返しの使い方、特徴を紹介しよう。

小手返しは、相手の攻撃がないと失敗モーションが出る。これは投げ失敗のときと、モーション的にさほど変わらず、投げ判定も存在する。

つまり、小手返しを入力する場合はつぎの通りにやる。

1、小手返しを入力
2、Ⓟ+Ⓖを入力
3、コマンド投げを入力

とこのように入力していれば、打撃ではなく、投げがきた場合でも対処しきれているということだ。この事項は、特にアキラ戦において使える技なので、覚えておくといいだろう。

ほかに小手返しの有効活用として、対ラウ戦が挙がる。斜下掌、斜上掌、順歩冲掌からのⓅ、このときにちゃんと小手返しを入力していれば、すべて当て身することが可能なのだ。つまり、対ラウ戦で、この攻撃に全部反応することができれば勝つ確率が倍以上になるということ。

タイミング的には、斜上掌などをちゃんと立ちガードしてからすぐに入力すること。しゃがみ状態やくらった状態ではダメだぞ。

撃歩翻膀をゲット！投げに来ても2段構えで抜けてやる!!





斜上掌をガードしたと確認したら…、



即小手返しを入力。すると、その後のPを取ることが可能。お得だ。

基本を忘れてないかい?
シュン

以前にも述べたが、じじいの戦法の要は、いかに挑腕～と転身繚膀の二択に持ち込むかにかかっている。しかし最近になり、そういったじじいの常套手段が浸透したことや、Ⓟ+Ⓖ・コマンド投げ抜け、それに"慣れ"にともなうプレイヤーの反応速度の増加などにより、この戦法だけでは世の中渡れなくなってきているのが現状と言えよう（まったくこれだからこのゲームは底知れん…）。

そこで今一度基本に返ってじじいの技を見つめ直そうではないか…というのが今回のお題でアリマス。

●倒襲裏肘（⇦Ⓟ+Ⓖ）の必要性

投げ技で返せる場面なのになぜか挑腕～を出してしまうことないっすか?大ダメージを狙いたいという気持ちは痛いほどわかるんだけど、そこはガマンして返せるところはしっかり返し技を叩き込む…つーのがやっぱ重要。倒襲裏肘はダメージは少ないけど転身繚膀がバレバレな今日では、絶対に必要な技だよ。

●龍尾脚（⇧Ⓚ）による打算

中段技のバリエーションに是非加えてほしいのが龍尾脚。じじいには挑腕～という中段技があるが、しゃがみガードをしている相手にはただ突き上げるだけなのである。よって中段技のメリットはこちらのほうが大きいと言えなくもない。ダメージを見てもヒット後に⇩Ⓟ旋風掃腿（⬋・Ⓚ+Ⓖ）が入り、仲々にオイシイ。

つまるところ地味目の技でもトータルでは重要なのだ…。

ダウン攻撃を見直す
アオイ

相手に攻撃をヒットさせてから起き攻めに移るまでにする攻撃、ダウン攻撃も相手にヒットさせた技や与えたダメージによって確定する技が変化する。そのことを知らずにどれを当てても縦手刀ってのは少しもったいない。

まずは縦手刀。もっとも威力が低く、当ててもダメージを稼いだ気にはならないが、その分逃げられたときの隙も非常に少ないので使いやすい。

相手を目の前にダウンさせる小当てや合気投げ→枝砕きの後などは狙っていこう。



よけられてもいいってな感じでボコンと打ったれ。

草薙がヒットした後も縦手刀が確定するのだが、時々相手の中心をとらえているにもかかわらずすかることがある。

続いて⇧Ⓟで出すことができる空勢駒手刀。この技は浮桜がノーマルヒットしたときから積極的に狙っていける。たまにアンジュレーションの関係上相手まで届かずにすかってしまうことがあるが気にしないで使おう。また浮桜がカウンターでヒットしたときなら確定する。

浮桜が肘やⓀ攻撃を潰してカウンターヒットした場合は、雲蹴りや草薙で追い打ちすることもできる。が、空勢瓦突蹴り（⇩⇧Ⓟ）も確定するのでこちらを使ったほうが威力的に安定するだろう。

また単発で使った横打（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）がカウンターヒットして相手を浮かせたときも空勢瓦突蹴りを使ってダメージを稼いでいこう。

この手の攻撃後は空中コンボであまりダメージを稼げないキャラだけにダウン攻撃を手堅く決めていったほうがいいともいえる。空中でヒットさせた草薙なんかはもともと草薙があまりダメージがないこともあってほとんどカスダメージだ。

よって葵は「魅せるなら空中コンボ」というよりは、「落とせるなら空中コンボ」という感じで使い普段はダウン攻撃を決め違う部分で魅せるようにしよう。絶対そのほうがいいってーマジで。



横打がカウンターで当たった後に色気はいらない。



空勢瓦突蹴りでしっかりダメージを稼いどけ。

俺も背後を取ってやる!
鷹嵐

ウルフのショートショルダーで浮かし、空中でスクリューラリアット1発。そしてショルダーアタック…。

この後、起き上がってくる相手は、蹴りを出しても背を向けている(起き方にもよる)という状況になるが、実は鷹嵐でもこれと同じようなことができる。

やり方としては露払い（ダウンさす）→羆爪。この後、相手が横転蹴りを出せば背後を取れる…ときがある程度で、ウルフほど確実ではないのだ。

一応、調べたところでは、足が八の字のとき。そして、相手の起き上がり方が横転で、できるだけ早いタイミング。

これらの材料が揃うと、だいたい成功するが、微妙なので、実戦ではとりあえず仕込んで様子を見るようにしよう。



露払い後、羆爪を空振っておくと…、



背後起きを誘える場合がある。でも確率は高くない。

3つに焦点を絞ってみました

バーニングサラ

やっぱりサラは強かった。基本形をそっちのけで申し訳ないが、いくつかはスポットを当ててみた。

担当：ワイルダーKEI

いつでもロー

サラもローキックカウンター投げをすることのできるキャラの一人だが、サラの場合レバー下入れの方向すべてが固有技になっているため、レバーをすぐ入力してボタンを押すとジャックナイフやミドルキックが出てしまう。そのためにレバーを少し長めに入力しなければならないわけだが、⇦⇙⇩Kと入力することで、立ち状態からすぐにローキックを出すことができるのだ。立ち状態から出せるようになれば、かなり戦法のバリエーションが広がるはずだ。

また、ローキックを当ててもすぐ投げにはいかず、Dジョイントに切り替えた相手の投げ抜けを予測しておき、つかみモーションが見えたら打撃技をたたき込んだりしよう。

それから、ローキックからダブルローへと繋げることはできるが、なるべく出し切らないようにしよう。ノーマルヒット状態で出し切ってしまうと途中でガードされてしまい、反撃の対象になってしまう。つまり、そこで流れが止まってしまうのだ。常に、選択肢を残したままにしておくことが大切だ。ダブルローを出すときは、一発目でカウンターをとれなかったと判断したときに出すようにしよう。



Ⓟからでも⇦⇙⇩Ⓚと入力すれば。



いつでもローキックが出せる。



カウンターで当てることができてもたまには少し様子を見る。



相手がカウンター投げを知っているとこうなることもある。すかさずRニーかDジョイントを叩きこもう。

よろけに対するキャッチ投げの鍵

サラの持つキャッチ投げである RFクラッシュは離れた間合いから投げることのできる便利な技だ。もちろん相手をエルボーでよろけさせたときに使うこともできる。が、足の組み方によって投げやすさの度合いが変わるのである。このとき足の組み方が正位置だと、相手側はレバーを下に入れたままで回復作業を行わなくても回避することができる。

しかし、これが八の字状態だと、相手は回復しないと投げを回避することができない。もちろん、このとき相手がレバーをぐるぐる回しながらパンチボタンを連打していれば、こちらの投げは成立しない。

下Ⓟで止めてくるような相手には、Dジョイントやローキックに切り替えるといい。それに、普通にダッシュで近づいて投げか中段の2択攻撃を狙いにいってもいいだろう。

ただ、RFクラッシュは威力もあり投げ抜けされることもないので、狙えるときに狙っておきたいのである。取り敢えず、よろめかすことができたあとの選択肢の一つとして、加えておくといい。この戦法を行うときは、ローキックで足を組み変えてからエルボー→RFクラッシュへと組み立ててみよう。



八の字状態からのほうが、



ずっとキャッチしやすい。



ガードされました。このときにⒼボタンを押しっぱなしにしていると…、



このように間合いが離れる。

トラップスピン

サラには対エスケープ用の技で、スピンキック（Ⓚ+Ⓖ）という技がある。この技は攻撃判定が発生するまでに少し間があるので近距離には向いていないが、ちょっとした効果を発揮させることができる。もし君が相手にスピンキックを出されてガードした場合、君ならどうやって反撃する？大抵は投げか出が速くダウンさせることのできる技を出すだろう。

しかし、この技は反撃不可能なのだ。スピンキックをガードされたときにⒼボタンを押したままでいると、サラの体が後ろへ大きく後退するのである。この後退したときに開いた間合いは、相手のレバーを前に入れっぱなしにしての立ちⓅが届かないほどの距離まで離れるのだ。が、タイミング次第で、投げられることは当然である。確実に投げを狙ってくる相手には、下Ⓟを連打してみよう。投げ失敗モーションをよく出す相手にはトーキックジャックナイフを使い、Ⓟで反撃しようとする相手にはローキックで下段カウンターをとりにいこう。

取り敢えず、スピンキックは離れた間合いから出すようにしよう。Ⓟ2発からバックダッシュをして、そこから出すといいだろう。慣れないとやりにくさを感じるかもしれないが、ものは試しということで、試してみて。

今回は超実戦的な話を…
パイ・チェン小ネタ集

聞いてへぇ〜、というような話から「それで!?」という一寸ネタまで。でもパワーアップは保証しますよ。

担当：結局、ノッたほうが強いんじゃん。N.O

下段↓上Ⓚのコンビネーションの話

パイは、下段スタート後に上段につなぐコンビネーションをいくつか持っている。このような技の中でも使いやすい代表的なものに、蒼下連捶（↘ⓅⓅ）がある。

この技が使いやすいのはなぜかというと、ヒット時に立ちⓅにつながるから。まぁそれは多くのパイ使いが知っているとは思うけど、実はもうひとつ大きな理由があるのだ。

それは、「しゃがんだ状態の相手に当てても、ちゃんとつぎのⓅが当たる」という点にある。こういう理由のおかげで蒼下連捶を安心して使っていけるのだが、大きな欠点も存在する。それは、蒼下連捶がしゃがみガードするということ。これは非常に危険ですね。

…と、これと同じ理由であまり使われていない技がここにある。その名は連下旋腿という技だ。コマンドは⇩ⓀⓀで、下↓上段とつなぐコンビネーション。もちろん2発めは上段Ⓚなので、下段Ⓚをガードされてからエスケープでもされようものなら大変なことになってしまう。

しかし、この技を使わないのはあまりにもったいない。なぜかというと、下段Ⓚがカウンターで入れば、つぎの上段Ⓚも連続で入るのだ。しかも、このとき相手が立ちかしゃがみかは問わないのである。ここまで聞けばこの技の重要さが分かってもらえたと思う。パイの下段Ⓚは単発の場合、カウンターで当てても相手のほうが先に動けてしまう(!!)ので使いたくない気持ちはわからないでもない。しかし連下旋腿はパイの技ではめずらしく、ディレイをかけられる技でもある。何より選択の幅が拡がることを考えても使ったほうがいい。

ただ、鷹嵐戦に限っては連下旋腿は激強の技となることを覚えておこう。なぜかって…!?それは奴に限り、ノーカウンターでもつながってしまうからだよ。でもパイとの相性からいえば、これでちょうどいいぐらいだよ。永遠なれ、バ○嵐フォーエバー…。

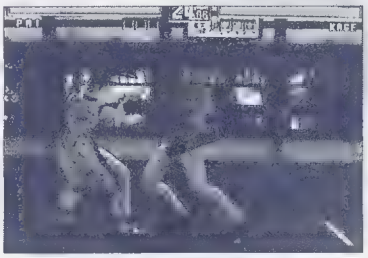

しゃがんだ相手でもカウンターで下Ⓚが入れば…、


連下旋腿まで連続。倒れとけ。

燕陣旋風脚は雲手のあとにもつながります

雲手（↙Ⓟ＋Ⓚ）の使い方の情報を書く度に、割と各方面からうれしい反響をもらって調子に乗ってる私めですが（←バ○!?）、調子こいてるついでにまたまた新情報です。

もし雲手でいなした相手の技が単発だった場合、このあとに「燕陣旋風脚→飛燕単脚→雷陰掌打」までつなげることが可能。タイミングもさほどシビアではないので、雲手を出すときに心の準備をしておけばそれほど難しくはない。

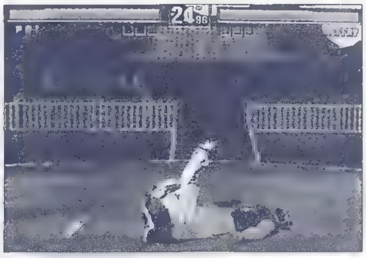

単発の技をいなせば、


燕陣旋風脚がヒット。このあと飛燕単脚→雷陰掌打まで入るぞ。

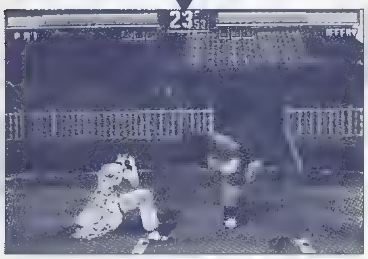
燕蹴雷撃後のチョイネタ

相手ダウン中に⇧＋Ⓟで出せるダウン技、燕蹴雷撃。この技を当てたあと、ちょっとセコいことができる。この技を当てたあと、1回だけクイックフォワードしてからしゃがみガードする。こうすれば、相手の起き蹴りはすべてかわせるぞ。

唯一くらうのが前転からの起き蹴り。しかしご存じの通り、前転はこれ自体にやられ判定があるので、相手が前転してきたら飛燕烈脚でも潰してしまえばいい。


燕蹴雷撃のあと、


1回だけQF。ここでしゃがみガードしていれば…、


前転以外の起き蹴りを完全にシャット。前転してきたら飛燕烈脚で潰そう。

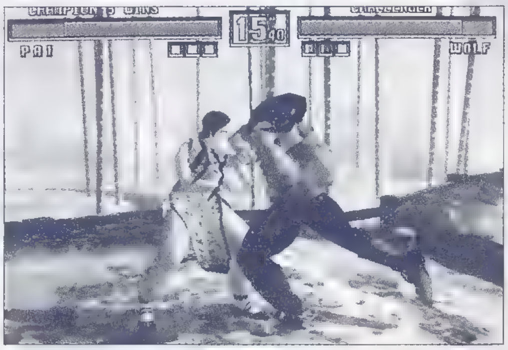
旋中腿のあとに立ちⓅで潰せ

いくら膝転倒海が加わったとはいえ、相手の膝蹴りはイヤな存在。

結構ありがちなのが、連係の間に膝蹴りで割りこまれるという奴。そこで、ここではパイの「隙の小さい2大技」を使った膝蹴り対策に触れてみよう。

まず中段Ⓚこと旋中腿。この技をガードさせたあとは、立ちⓅを出せばOK。ギリギリで相手の膝蹴りを潰せるぞ。旋中腿のあとは決めうちで出していっていい。

つぎに穿沖拳。この技をガードさせたあとに相手が膝蹴りを出してきた場合、残念ながら打撃で返すことはできない。完全に読めたときは膝転倒海で取るのがベスト。そこで、安全策を取りたいのなら、穿沖拳をガードさせてからエスケープするといい。見事に相手の側面にまわれるので、背身挑掌（横投げ）が確定するぞ。


旋中腿後に立ちⓅを出せば膝蹴りを潰せる。


穿沖拳後はエスケープして横投げを狙え。

起き上がりを攻めよう!

起き上がり攻撃・リオン編

相手を起き上がらせずに攻撃できればかなり有利なことは間違いなしだ。

担当：SHO

VF3では重要な起き上がり。今ではさまざまな方法で相手の起き上がりを攻める手段はあるのだが、リオンならではの起き攻めがあるので、それを紹介しつつ、通常技での起き上がり攻めも攻略していこうと思う。

起き蹴りをかわす方法

前に、斜前歩を使って起き蹴りをかわす方法を紹介したが、あの方法では相手の起き上がり中段蹴りしかかわすことができない。そこで、相手の起き上がり下段蹴りをかわすにはどうしたらいいのだろうかを紹介しよう。

リオンは、相手の起き上がり下段攻撃をガードした後に、確実に反撃できる技といったら⇩Pぐらいで特に有効な反撃はできない。しゃがみ状態からヒジを出せるキャラならば起き上がり下段蹴りをガードしたあとにはヒジでよろかして…ということができるのだが、リオンはしゃがみ状態で⇨Ⓟと入力すると疾歩昇穿掌（↓⇨Ⓟ）になってしまうためよろかすこともできない。また、起き上がり下段蹴りをガードしてから⇦⇦⇨Ⓟと入力し、うまくヒジを出しても相手にはガードされてしまう。

このようにリオンは起き上がり下段蹴りをガードしても有効な手段がないのだ。

しかし、それなら起き上がり下段蹴りはかわしてしまえばいいのだ。



下段蹴りをガードしても、



確定の反撃は下Ⓟのみ。

リオン独特のかわしかた

その方法とは、まず相手を倒したときに自分が相手に密着している状況を作ることだ。この場合、リオンは七星天分肘（⇦Ⓟ＋Ⓖ）などがやりやすい。その後、相手を倒したら、すぐさま穿掌背転（⇦⇦Ⓟ）で相手に背中を向けて相手から離れるように1回クイックステップする。そこで相手がその場起き上がり蹴りを出してきたときに、リオンが足を開いている方向にエスケープをすれば中段と下段蹴りをかわすことができるのだ。しかも足が開いている方向にエスケープすれば相手のほうは少し移動しながら蹴りをかわすので、起き上がり蹴りの硬直中にこちらの攻撃を当てることができ、一方的に有利になる。

また、相手が横転下段蹴りを出してきた場合にはクイックステップのタイミングをワンテンポ遅らせれば、同じように起き上がり蹴りをかわすことができる。

最後のエスケープをした後の攻撃にはヒジがおすすめ。これは、相手がその場下段蹴りの場合にヒジがヒットしたときにはノーマルヒットとなるが、横転下段蹴りをかわしたときにヒジがヒットすれば相手がよろめくので、さらにオイシイ。



まずは七星天分肘で倒し、



すぐさま穿掌背転（⇦⇦Ⓟ）、



1回クイックして、



足の開いている方向にエスケープ



相手の技の硬直中にこちらのヒジがヒットとなる。

この起き攻めをする場合、相手が前転と後転をしたときには蹴りをかわすことはできない。後転のときは仕切り直しとなるが、前転してきたときには、そのまま前に走って相手をかわし、仕切り直すのがいいだろう。

この方法で起き上がり蹴りをかわせないキャラが、アキラと鷹嵐の2人。しかしアキラはそのままエスケープでかわすことができるので、気にすることはないだろう。

以上のような方法で起き上がりを有利に展開することができる。また、この方法を相手に背を向けずに前を向いた状態でやっても起き上がり蹴

りをかわすことはできない。あくまでも相手に背を向けることが大事なので忘れないでほしい。

[illegible]の起き攻め

ここで紹介するものは相手の起き上がり下段蹴りを読んだのならば垂直のジャンプキック、または旋風腿（↑Ⓚ）でもいい。

この攻撃でヒットした場合、カウンターでヒットした場合には、斧刃連端脚が入るのでねらっていこう。また、ノーマルヒットの場合には、ヒジを1発入れて追い打ちにいくのが基本だ。

注意したいのが、垂直ジャンプキックと旋風腿と閃転空脚を間違いないように出したい。

例えば、少し離れた位置から斜め小ジャンプ攻撃をしたい場合、レバーとボタンを同時に入力してしまうと転空脚（↗Ⓚ）になってしまうので、レバー↑入力だけ先に行い、小ジャンプしたのを確認してからⓀボタンを押さなければならないので注意が必要だ。

以上で紹介を終わるが、この起き攻めを完璧にできるようになれば、有利になることは間違いないので、ぜひマスターしてほしい。



基本は垂直ジャンプキックで攻める





カウンターでヒットしたのなら、斧刃連端脚がいい。

最強になるために



最終回は効率よくLVアップする法を教えよう。

担当：MVP

稼いでLVアップ!! 対CPU ムクロ最終回

なかなかLVアップしなくて、もどかしい思いをしている君へ、ちょっといい話があるぞ。

それはこれから書いてある文さえ読めばOK。これさえ読めば、あとは君の工夫で立派な忍者ムクロができあがる。

金剛

スタートしたらまずスーパージャンプで金剛の後ろに回って、金剛がこっちに振り向いたところで風の魔法を発動する。きちんとオーブを変えておこう。

風の魔法を発動したら、すぐにスタートボタンを2回押しておこう。これで残り1個のオーブが風になるはず。

さて風の魔法の2段目が金剛にヒットしたら、ボタンを少し連打していく。これで金コインが少し出てくる。

そして3段目の風が終了して、画面効果が切れたところですぐさまその場で風の魔法をもう1回発動させる。

すると金剛が起き上がったところに風の魔法が重なっているはず。ヒットしはじめたらボタンを連打!連打!!

これで金コインがどっさり出てくるのだ。

さて今度はオーブの回収だ。スーパーアーマーの時は逃げ回り、それ以外の時に立ち小Ⓚ→立ち中Ⓚとチェーンコンボを入れる。

2個オーブを溜めたらもう1度スーパージャンプで入り風の魔法を使う。

2回きっちり決めて、あとはオーブを回収するのだ。フィニッシュはアルティメットカウンターで。これで金剛で30万以上稼げる。ウハウハ。



うまく風の魔法を重ねればこんなにたくさんのコインが…。

ヌール

ここにきた時にLV3以上ならば新しい必殺技「旋風」を覚えているはず。ヌールに対してはこの旋風を使っていく。

旋風を当てるやり方は2つ。1つはスーパージャンプで背後に回って、この時にヌールが自分のほうに振り向かずに技を空振りしていた時。もう1つはハイドロスピニングをガードした後だ。

この2つの状況の時に旋風を当ててピヨらす。

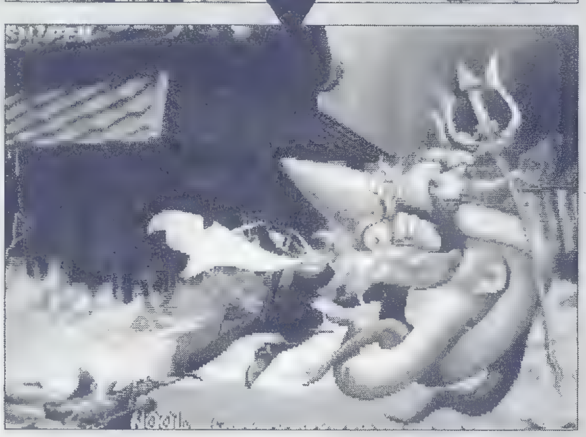
ピヨらしたらすぐにダッシュで近づこう。この時注意するのが、ダッシュしたらレバーをすぐにニュートラルに戻す、ということ。こうするとムクロのダッシュ特性である「裏側にいく」というのがなくなり、ヌールの手前で止まれるのだ。

ヌールに密着したら風の魔法を発動させる。そしてボタンを連打!連打!!金コインザクザクです。

これを何回かくり返したら、あとはオーブを溜めることを考えよう。だいたいゲージ5分の2ぐらいになったらオーブ溜めに入ろう。ヌールをクリアする時にオーブを3つ持っていくこと。



旋風でピヨらして…、



ダッシュで近づき風を入れていくのだ。

セクメト

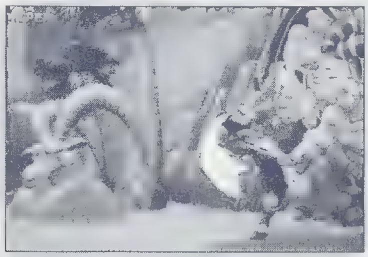
セクメトも旋風を使ってかなり稼げる。

まずはセクメトを画面端に追いつめないといけない。追いつめる時にダメージを与えすぎるとそれだけもったいない。そこで、スタートしたらスーパージャンプで背後に回り中Ⓟ投げで一気に端まで持っていくのがいいだろう。

さて、端で転んでいるセクメトに対して、起き上がりに重なるように旋風を出しておく。こうするとセクメトは必ず旋風をくらってくれるのだ。ピヨったら立ち小Ⓚ→立ち中Ⓚを入れて浮かし、すぐに氷の魔法を発動。氷の魔法は1段目を連打して弾速を上げ2弾目は自動発射にする。

そして、落下してきたセクメトがムクロの頭と平行になったぐらいで今度は風の魔法を発動。そして連打!連打!!風の魔法のすべてが金コインになるぞ。

コインを回収したらスーパージャンプで跳び込んで、立ち中Ⓚを当てて転ばす。そして旋風でピヨらせて立ち中Ⓚ。これでオーブを溜めて2つに



中Ⓚで浮かして氷を入れる。



ここいらで風を発動だ。

なったらまた浮かして…。だいたい3セットぐらいこれができるはず。そうするとセクメト終了で100万以上稼げてると思う。

セクメトに対してオーブをすべて使い切ってOKだ。

ボーナスステージ

前の攻略の時と変わった点が1つ。それは最後の中央のパーツの破壊法だ。これは台座のすぐ横にしゃがんで下小Ⓚ→下中Ⓟをくり返すといいだろう。

ルアン

現段階で最も稼げない相手。以前の攻略で書いたとおり、起き上がりを立ち中Ⓚでつぶしていく。セクメトで失ったオーブをここで3つまで溜めよう。

3つまで溜めたときにルアンの体力がかなり残っているのなら、立ち中Ⓚ→氷×2を入れる。

ハウザー

体が大きく、しかも動きが遅いハウザーはとてもよく風の魔法が当たりかなり稼げる。

まず自分から端に行き突進技がくるのを待つ。

突進技がきたらスーパージャンプでこれをかわし、端にひっかかっているハウザーに立ち小Ⓚ→風の魔法を入れよう。立ち小Ⓚは相手のスーパーアーマーをはずすために絶対入れること。

オーブが続くかぎりこれを入れていく。オーブがない時は立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚを入れて転ばしていこう。



立ち小Ⓚを入れてから風の魔法だ!!



ハウザーを転ばすには中Ⓚ・大Ⓚを使っていく。

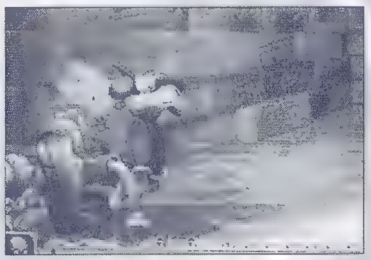
ルアンで溜めたオーブをここですべて使っていってOK。

注意点が1つあり、奴が体を赤熱させたバーサクモードの時には決して手を出してはいけない。よけいなダメージを与えてしまうことになるぞ。

ギギ

ここらへんからは相手の一撃がかなり痛いので十分注意しなければいけない。

さて、ギギに対しては風の魔法を使っていく。まずはギギを端に追いつめることを考えようオーブがない時はまず、オーブを溜めてからだ。



ギギを転ばせたら、完全に起き上がるのを待って風を発動だ。

スーパージャンプ空中ガードでザキカックン（剣を上方へ突き出す攻撃）を受けて地上へ着地して中Ⓚを入れるか投げを入れる。前者はオーブ溜めが目的の時で後者は端に追いつめる時の行動だ。

端まで追いつめたら、ギギが完全に起き上がるのを待つ。そして完全に動ける状態になった瞬間に風の魔法を発動。この時、必ずボタンを連打すること。そうしないと途中でつながらなくなってしまうことがある。

ギギに対してもオーブをすべて使っていってOK。

ボーナスステージ

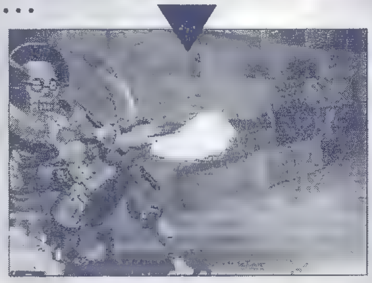
2回目のボーナスステージにくるころには必ず爆龍昇を覚えているので、左右6つの石の顔、そして中央から降ってくる石の板すべて爆龍昇でOK。20秒以上残せるはず。

ラスト3匹

ブレイド、ヴァルドール×2はすべて投げ・風の魔法でいく。3匹とも画面端に追いこんでから投げること。

ブレイドはチェーン投げから、ヴァルドールはスーパージャンプ・2段ジャンプで背後に回って投げを入れていく。そしてボタンを連打！連打!!

一番問題なのはブレイドでのオーブ溜めであろう。空中からのチェーンと数少ない技のスキに中Ⓚを入れていくしかないが、自分が受けるダメージもかなりのものになる可能性がある。ここらへんは自分の体力とよく相談して無理するかしないかを考えること。



以上がムクロの稼ぎ方だ。ただこれは中級レベルといった感じで、まだまだ開発の余地は十分にある。ちなみにこのやり方だとだいたい300万ぐらい稼げるぞ。



ラスト3匹はすべて端で投げて風を入れていく。

6ヵ月計画よ、永遠に

対戦攻略

ストーム

前回からの続きで、空中ダッシュ編をお届けしよう。

担当：KKYーいなりん　協力；町田XvsS部の㊬、
前回は●になってしまってゴメンね

今回はストームの華といえる空中ダッシュ（以後空中D）について書いていこう。

空中Dのちょっとしたコツ

ストームの空中Dは春麗やローグのものと違って、Pボタン同時押しでなくてはできない。しかし前者2キャラは前方にだけしか空中Dできないのに対して、ストームはレバーを入れた8方向に空中Dすることができる。

しかも、このゲームではボタン同時押しが多少きびしいうえに、ハイパーコンボや飛行のコマンドと違ってボタンの2個同時押しでは受け付けてくれず、きちんと3個同時押ししなくてはいけない。

しかし空中Dの出しづらい一番の原因は、レバーとボタンのタイミングである。空中Dはレバーとボタンを同時に入力すると失敗することが多いので、まずレバーを先に入力してからボタンを押すようにする。

いくら空中Dが出しづらいからといっても、決してPボタン同時押しを連打してはいけない。これではせっかく空中Dが成功したときに、ボタンの連打で出したくない技が暴発してしまうことが多い。

少し話が矛盾するが、前回連続技のところで書いたように、空中Dでは短い時間に複雑な操作を行わなくてはいけないので、ボタンを連打しなくてはいけなくなる。この場合は空中Dをするためにボタンを連打しているわけではないので、やはり空中Dはボタン同時押し一発で決めたい。

空中Dからの攻めについて（基本パターン）

図1に空中Dからの攻めについてフローチャートで簡単にまとめてみたので、ここからはこれを見ながら読んでいってもらいたい。点線で書かれている矢印は、ガードされたときのものである。

まず①の矢印について。空中Dしているときの攻撃はジャンプ攻撃なので、当然相手はしゃがみガードすることができない。さらに空中Dは移動スピードが非常に速いので、ある意味では出の速い中段攻撃と考えることもできる。

ここでJ大Pを使っているのは、この技が下方向に判定が強く、技の出がそこそこ速いためである。

ただ、これだけでは相手が常に立ちガードをしていた場合、いつまで経ってもダメージを与えることができない。というわけで、立ちガードを崩すために下段攻撃を交ぜて上下に揺さぶりをかける必要がある。

ここでまず問題になってくるのが、ストームの通常技の下段攻撃。しゃがみ大Kは当然下段攻撃だろうと思っていたら大間違いで、しっかり立ちガードされてしまう。つまりストームの通常技の中で下段攻撃なのは、しゃがみ小K・しゃがみ中Kの2つだけで、このうちしゃがみ中Kはスキが大きく、ガードされたときのことを考えると連携に組み込むのは難しい。というわけで、必然的に残ったしゃがみ小Kを使っていくことになる。



しっかり足払いしてるんだけど…この事実。



浮かせてエリアルにもっていくのは基本。

ここから②の矢印を通って立ち大K・エリアルと進んでいくのである。つまりこのフローチャートでは最初の空中Dから真横にず～っと進んでいくのが、空中Dから攻める基本パターンとなっている。

空中Dからの攻めについて（さらに上下に揺さぶる）

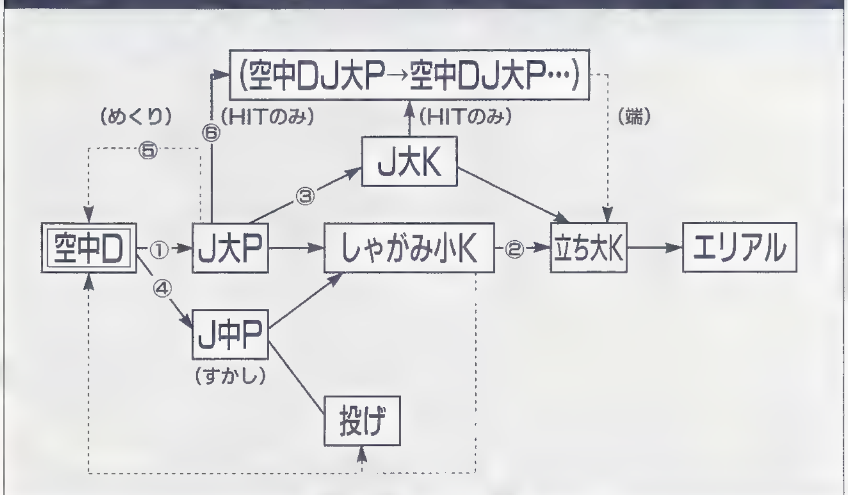
③の矢印についてだが、ジャンプからの連携に下段攻撃が混ざっている場合は、空中チェーンによるジャンプ多段攻撃が有効で、相手がJ大Pをガードしたあとにしゃがみ小Kを警戒してすぐに下ガードするところを狙うのである。

ここでJ大Kを早めに出してしまうと、連続ガードになってしまうのでほとんど意味がない。空中DJ大PのあとにJ大Kをなるべく遅めに出すには少しコツがある。

空中DJ大Pのあとに地上の技につなぐ場合は、空中Dをするためにレバーを相手方向の斜め下に入れたあと、そのままレバーを斜め下に入れっぱなしで良い。しかしJ大Kを出すときは相手に向かって空中Dをしたら、すぐにレバー下方向に入れ直すのである。これで空中にいる時間を若干稼ぐことができるので、J大Kを少し遅らせて出すことがやりやすくなる。

もう1つ上下の揺さぶりについて、④の矢印のところを

図1　空中Dからのフローチャート





J大Kはどんなに遅らせても技さえ出れば2HIT。

説明しよう。何もせずに空中Dから地上に降りようとすると、少し引っかかるような感じで空中に一瞬止まってから着地する。これではせっかくの空中Dの速さを生かした揺さぶりが、相手に余裕で見切られてしまう。

実はこの問題を解消するのにもコツがあって、空中Dの速さを損なわないように地上に降りるためには、空中DをしているときにJ中Pを出せばよいのである。地上の近くで空中DしているときにJ中Pを出すと、電気の弾が飛ばずに技がキャンセルされてストームがすんなり地上に降りることができるのである。



空中DしているときにJ中Pを出すと、



キャンセルされてすぐに着地できる。

これで空中Dからの攻めについて、大まかな説明は終了である。ここからは個々の状況における揺さぶりについて細かく説明していこう。

空中Dからの攻めについて（2択のポイント）

●空中Dのあと

このフローチャートのスタート地点である空中Dからは①の矢印を進んでJ大Pを出すパターンと、④の矢印を進んでJ中Pを出すパターンの2つから選択することが可能である。それぞれのパターンの狙いについては、すでに説明した通りである。

●J大Pのあと

すでに説明したしゃがみ小Kにつなぐパターンと、③の矢印に進んでJ大Kを出すパターン以外にも、2つのパターンが考えられる。

1つめは⑤の矢印に進んで、もう1度空中Dをするというパターンである。これはおもにJ大Pがガードされてしまったときのもので、再び空中Dから攻め直していくのである。この場合は、アドバンシングGをされなければ必ず相手との間合いが近いので、空中Dをしたあとに技を出すのを少し遅らせれば、相手の裏に回って攻撃することもできる。



しゃがみ小Kをガードされたあとなど、



もう1度空中Dで裏に回るチャンスである。

2つめは⑥の矢印を進んでいき、前回紹介した（空中DJ大P→空中DJ大P…）という連続技にもっていくパターンである。もう1度空中Dをするという点では先ほどのパターンと同じであるが、こちらのほうは決め撃ちで動かなければいけない。さらにこの連続技自体、操作が非常に難しいという欠点はあるのだが、極論を言えばJ大Pが1発当たれば勝ちなので、ぜひ1つの選択として加えておきたい。

もちろん、この連続技で相手を画面端まで運んでいったあとは、立ち大Kからエリアルに進むのも良いだろう。

●J中Pのあと

空中DをしているときにJ中Pを出して地上に着地した場合は、しゃがみ小Kにつないで下段攻撃をするパターンと、着地してすぐに直接投げるパターンの2つが考えられる。

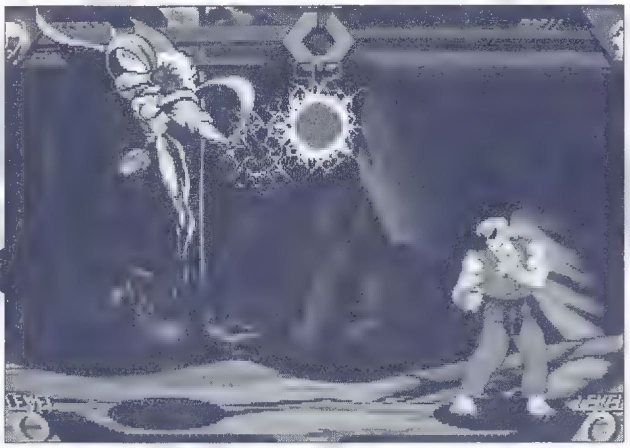
投げの狙いどころとしては、J大Pとしゃがみ小Kの上下の揺さぶりをきちんとガードされてしまったり、相手が画面端に近くてお手軽にピヨらせたいときである。

空中Dで間合いを詰める

ここまで空中Dからの攻めについて詳しく書いてきたのだが、基本的にはこちらから相手にラッシュをかけ続けていて、相手との間合いがそれほど離れていないことを前提にしている。

空中Dからの攻めは、移動スピードの速さを生かして意表を突く攻撃が身上であるが、間合いが離れている場合はその効果も半減して、対応されてしまうことが多くなってしまう。それ以上に、空中Dをしているときはガードすることができないので、遠い間合いからぽ～っと空中Dで近づいていっても反撃（迎撃!?）を受けてしまう確率が高くなってしまう。

そこで相手との間合いを詰めるための空中Dには、ちょっと工夫が必要になってくるが、このようなときに使っていきたいのは、飛び道具が出せる通常技のJ中Pである。例えば相手とかなり離れた間合いでこちらがジャンプして、頂点付近で相手方向の斜め下に向かってJ中Pの電気の弾を飛ばす。この電気の弾を盾にして相手の対空技を防いでおいて、ジャンプの頂点から少し降りてきたらレバーはニュートラルで真横に空中Dして近づいていく。



電気の弾を出しておいて、



空中Dで間合いを詰める。

追い求めるは最終形態
進化するX vs S
〔連続技プラス小ネタ〕

研究と情報、まだまだ究極とは言えないかもしれないが、現時点での最高のものをお届けしよう。

担当：MVP

やればやるほど強くなり、研究すればそれだけ見返りの大きいゲームは珍しいかもしれない。

入力の難しさは一切ないが一瞬のタイミングとリズムを体で覚えないといけないこのX vs Sは誰にでも究極連続技というのが実行可能だ。

やる気さえあればどんなことでも可能に思えてくるこのゲーム、奥の深さは天下一品だろう。

従って今から紹介する連続技はまだまだ究極ではないかもしれない。ただ、そこから発展させていくのは君たちだ。

残×3!!これいかに

以前に究極連続技と称して紹介したものをよく見ていくと、なんとガンビット、ナッシュ、ベガ以外のキャラは理論上即死コンボとなる（理論上とはいえ、ほとんどが即死確認済み）。

この残った3キャラははたしてX−MENの仲間入りができるのであろうか…。

※X−MENとは相手を一瞬にして殺る能力がなくてはならない［第三条］…というのはウソであるが、我が編集部内ではそう呼んでいる。

やはりカードに秘密が…

まずはガンビットにて発見されたものを紹介しよう。

●キネティックカード→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→キネティックカード→小Ⓚ…

●Ⓟ投げ→ダッシュ小Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→キネティックカード→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→キネティックカード→小Ⓚ→中Ⓟ…

要するに小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→カードを永遠に入れるわけだ。ただしこれらはすべて相手を画面端に追い込んで、しかもほぼ密着してからでないとダメなので、実戦的なのは投げから入れるほうだろう。

ではくわしく見ていこう。

まずはキネティックカードスタートのほう。

相手にヒットさせたらレバーを前に入れて相手になるべく近づく。最初に入れるカードは中か大が望ましい。こうすると相手の吹っ飛びまでの時間が長いので、より密着できるのだ。

さて、相手の体に密着して、相手の体の一番下が、ガンビットの腰ぐらいまで落下したら、そこで小Ⓚを入れよう。そして最速のタイミングで小Ⓚから大Ⓚまでつなぐ。

大キネティックカードスタートのときは、やや早めに小Ⓚを当てて、すぐに大Ⓚにつないでいくとかなり簡単になる。

チェーンで小Ⓚから大Ⓚを入れたら、大Ⓚに超速攻でキャンセルをかけて小のキネティックカードを出す。

このときありがちなのが、大Ⓚがヒットする前にキャンセルをかけてしまったり、大Ⓚが屈大Ⓚになってしまうことだ。これぱっかりは入力をきちんと行うしかない。それぐらい早めのキャンセルを心がけること。早めのキャンセルをしないと相手から離れてしまい次がつながらない。

さてキネティックカードがヒットしたらその時点でレバーを前に入れっぱなしにして歩く。

そしてまた腰あたりまで落下したぐらいで小Ⓚを入れていくのだ。



これぐらいまで近づいてそして腰のあたりにくるところで小Ⓚ。



大Ⓚからキネティックのつなぎも重要。最速で行うこと。

このときのつなぎが最も重要で、相手が落ちそうだと思って早めに小Ⓚを出してしまうと、次のキネティックカードまでは入るが、そこで相手と離れてしまう。

また、相手に密着しようとして小Ⓚを出すのが遅れるとこれまた相手と離れてしまうのだ。

このように小Ⓚのタイミングとチェーンコンボとキネティックカードの最速のキャンセルが求められるこの連続技は、体で覚えても失敗確率がかなり高い。

キネティックカードからスタートするとだいたい体力半分を奪い、**29ヒット前後で相手はピヨるぞ!!**

次は投げスタート。相手を投げたらダッシュ小Ⓚを早めに出していく。あまり遅いと相手の反対側にいってしまうので注意。



投げの後のダッシュ小Ⓚはすぐに出していこう。

さて小Ⓚを当てたら後は先ほどと一緒である。小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→キネティックカードをどんどん入れていこう。

投げスタートの場合、だいたい23ヒットぐらいでピヨるぞ!!

この2つの連続技は、リュウ、ケンに狙いやすく、だいたい体重が中間のキャラがいいようだ。

超絶基本エリアル

ナッシュはエリアルレイブもので新たに2つ発見された。両方とも端でのみ可能。

まずはそのうち全キャラに狙えるものから見ていこう。

●屈大Ⓟ→SJ小Ⓟ→中Ⓟ→M・S→小Ⓟ→M・S→着地で屈小Ⓚ→屈大Ⓟ→SJ小Ⓟ→中Ⓟ→M・S→小Ⓟ→M・S

エリアル1回でM・Sを2回入れているのが特長。その後の屈小Ⓚはダウン回避されなければ入る。

一見永久に続くと思われるかもしれないが、2回目のエリアル後は屈小Ⓚが絶対にヒットしない（永パ防止ダウン）。

くわしく見ると、スーパージャンプ小Ⓟを超早めに出して相手の下からつき上げていく感じでヒットさせ、すぐに中Ⓟ→M・Sをやる。M・Sは中で出そう。こうすると相手と自分の落下が一緒のままなので、すぐに小Ⓟを入れてM・Sにつなごう。

後は屈小Ⓚ→屈大Ⓟで再び浮かし、今度は斜めにスーパージャンプしていく。



基本エリアルでこの減り。最凶と言われても仕方ないね。

このエリアルは端での基本のエリアルだ。難易度も高くなく、ダメージはなんと6.5〜7ゲージという高さを誇る。

タイミング命

ナッシュのもう1つのものは以前に紹介した「拾い直し」エリアルの進化したものだ。

●屈大Ⓟ→SJ小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚ→大Ⓚ→一度着地してからJ小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚ→着地してからJ小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚ→着地…

一度着地してからのJ小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚのタイミングが重要で、以前はこれを最速でやっていたからつながらなかったが、遅らせていくことで再び拾い直すことができるようになった。

ポイントを見ていくと…。

①屈大Ⓟ→SJ小Ⓚ

スーパージャンプを少し遅らせて出し、小Ⓚはすぐに出していく。

②小Ⓚ→中Ⓟ

少し遅らせて高度を保つ。

③中Ⓟから大Ⓚ→大Ⓚ

最速でつなぐ。こうすることでかなり高い位置で相手を端に叩きつけることができる。

④着地してからJ小Ⓟ

ジャンプと同時に小Ⓟを出していくこと。こうしないと拾いにくい。

⑤J小Ⓟ→中Ⓟ

最速でつながないと相手を落としてしまうことが多い。

⑥中Ⓟ→大Ⓟ

遅めに大Ⓟを出していき、自分の滞空時間を稼ぐ。

⑦大Ⓟ→大Ⓚ

やや遅めに出していきこれも滞空時間を稼ぐ。

このときにナッシュがすでに落下しているはず。ただし

大Ⓚをあまり遅らすと、スカってしまうので注意。

このエリアルは体重の軽いキャラ限定で32ヒット前後で即死となる。中量級には着地から2～3セット入れるのが今のところの限界だ。



春麗、キャミィ等には狙っていける即死エリアル。

この2つのエリアルの発見により、ナッシュは基本戦闘力がアップして、SF側では恐らく最強と言えるだろう。

ダッシュを見直そう

一部のキャラのダッシュ攻撃というのは非常に強力なことがわかってきた。もはや屈小Ⓚを狙う時代は終わってしまったかもしれない(大ウソ)。

なぜそんなに使えるかというと、まず1つは大・小のように攻撃力の高いものから目押しでつながるものがあるということだ。こうすることでコンボ補正を受けない初発のダメージが高くなり、ダメージUPにつながるというのと、目押しだから連続技の時間が長いのでヒット確認から容易にハイパーコンボにつなげられるのだ。

また、今回紹介するのは相手のジャンプを封じるというのも含まれている。ダッシュ立ち攻撃を主体とした闘いは、空中のほうが安全というこのゲームの基本に対して、ジャンプをさせにくくするものとなっている。

ではこの3つの利点があるダッシュ攻撃を持つキャラを見ていこう。

●リュウ
D大Ⓚ→大Ⓟ
ここから真空波動拳につなげられる。大Ⓚ→大Ⓟだけで1.5ゲージ奪うぞ。

●ベガ
D屈大Ⓟ→屈中Ⓟ
これも1ゲージぐらい減らせる。もちろんサイコもOK。強調したいのが屈中Ⓟ。ベガのこれは出が異常に速く、しかも相手ののけぞりが長い。単発で多用していってほしい技だ。

実はこの2キャラのものがあまりに使えるのでこのようなページをとってみた。他にも一応、春麗(中Ⓚ)、サイクロプス(屈中Ⓟ)、ローグ(中Ⓟ)にも小技につないでいけるものがあるがそんなに有効とは言えないかも。



リュウのD大Ⓚ→大Ⓟは非常に強力。



ベガもいけてる。屈中Ⓟは注目すべき技だ!!

基本戦法に関する小ネタ

対戦攻略であまり触れなかった、ちょっとしたことを教えよう。

●対セイバートゥース
よくジャンプしてくるセイバーにはこっちもジャンプで応戦するといい。逆にセイバーはダッシュ屈中Ⓚやダッシュ大Ⓚをたまに混ぜるといい。

●ローグ
ローグの立ち大Ⓟはリーチがかなり長いので、中距離でおもむろに使うと効果大だ。ダメージも高いぞ。

さて、そろそろお別れのときがやってきました。まぁとにかく今までの内容に加え各自の研究によってこのゲームはどこまでもおもしろくなります。

最後に一言、

「ハメができても実力者には勝てない」

努力した分だけ強くなりますよ、ホント。

サムライスピリッツ 天草降臨™

P.鈴木のもっとやりこもうシリーズ　その4

対戦攻略 剣聖蒼月

どうせ楽しむなら、あるモードはすべて選んでみる。やりこむっていいね。

担当：P・鈴木



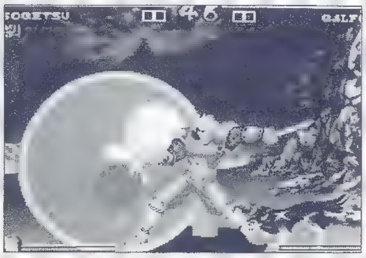
剣聖を極めてみよう

斬紅郎のときに剣聖を使っている人は多かった。しかし、今作の天草で剣聖を使用している人はゼロに等しい。これは非常にもったいないことだ。

確かに、今作での剣聖使用のメリットはない（剣豪と同じ）。だが上級者用モードが設定されているのだから、上級者を自認している人はチャレンジして然るべきのはず。

まあいきなり自分の持ちキャラで剣聖プレイをすることは難しいだろうから、とりあえずこの羅刹蒼月を選んで、剣聖のつらさを少しだけでも知っておくことをおすすめしよう。

なぜ羅刹蒼月なのか?その答えは、円月、つまり水泡の存在にある。この水泡は、知っての通り攻撃技ではなく防御技。地上で攻撃をガードできないのならば空中で防げば良い、ということで選ばれたわけだ。それでは剣聖羅刹蒼月攻略、スタートしてみよう。



この技の性能が買われて蒼月が選ばれました。

蒼月の動きの基本

まずは基本的な動きを復習していこう。

地上で主に使っていく技は、

- 立ち（屈み）小斬り
- 立ち（屈み）中斬り
- 屈み大斬り

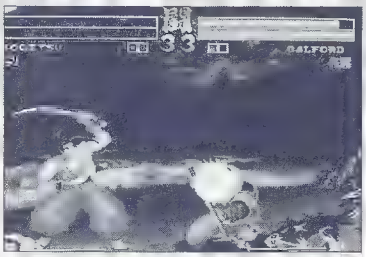
これくらいだろう。これを相手の間合いに合わせて出していく。たまに飛び道具（月輪波）でキャンセルをかけて削っていくのもいい。

相手の攻撃をガードした後は、ダッシュでプレッシャーをかけていくか、間合いに適した技で追い払おう。

この地上での攻防に加えて、羅刹蒼月の得意な空中戦を展開していくのが基本戦法となる。

さて、これが剣聖になるとどんなアレンジが必要になるだろう。

大前提が「地上でのガードが不発」、そして「蒼月の技をガードされた後は相手が技を出す番」ということだ。まとめて考えてみると、「地上戦はあまり望ましくない。ここは得意な空中戦を展開して相手を押さえ込んでいきたい」ということになる。



剣聖はこの技の後の展開が非常にきびしい。

空中戦を極める

まあ、何にせよ空中からの攻撃は覚えておく必要があるわけだ。例え他キャラで剣聖を使用する場合でも、「剣豪を使っても空中ガードはできない＝空中戦なら剣豪も剣聖も条件はかわりない」のだから。

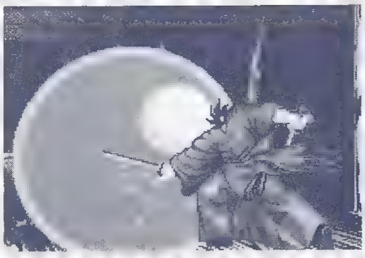
相手の攻撃を地上でガードする代わりに取る行動、それは先行入力の必殺技。うれしいことに蒼月はここに水泡を使用することができる。

蒼月の技が相手にガードされたら、⇨⇩⇦＋斬りを入力しよう。当然、斬りボタンは連打して、先行入力の予約をしておく。これで、「打撃キャンセル超低空水泡」が完成するぞ。水泡で相手の攻撃を弾ければ防御は成功だ。

この水泡は、基本的に大を



◀相手にガードされたら、



先行入力で水泡。相手の攻撃を弾いた後に攻めていこう。

使うといいだろう。ガード可能な時間が長いからだ。

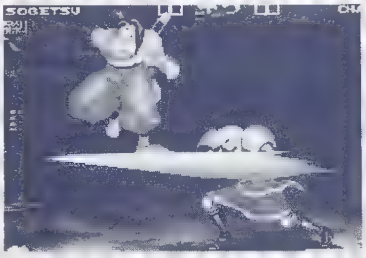
ちなみにその裏をかいて少し遅れて技を重ねてくる賢い相手には、逆に水泡を小で出してやろう。水泡が解けた瞬間にジャンプして相手の攻撃を空振りさせてやるのだ。

さて少し話題を戻して、水泡を出した後の行動を考えてみよう。

(一)ジャンプ

相手の攻撃を空振りさせるために使おう。ここから間合いを合わせてつかみにいってもいいし、飛び道具を出して間合いを離してもいい。垂直に跳んで攻めに転じる手もあるぞ。ただ相手の対空性能を知っておく必要もある。

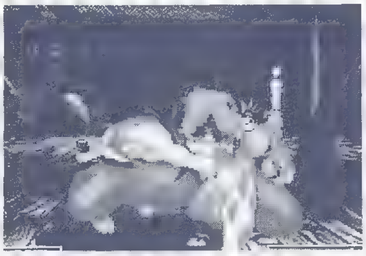
(2)落下中に攻撃



この形が理想。

攻撃といっても、超低空で水泡を出してしまうとそこから出せる技は垂直下小斬りしかない。ほかの技を出そうとしても、出る前に着地してしまうからだ。だがこの垂直下小斬りの性能は良い（出が早く判定も強い）ので、水泡が解けた瞬間に出しておけば、途切れることなく動き続けることができる。なにげに中段であることもポイントを高めているぞ。

(3)落下後攻撃



実は強い垂直ジャンプ小斬り。でもダメージが…うーん。

落下中に攻撃すると見せかけておいて、着地した後に攻撃する。相手が一瞬とまどうそのタイムラグが攻撃の成功を生むぞ。ガードで固まろうとする相手には思いきって投げを狙ってみよう。

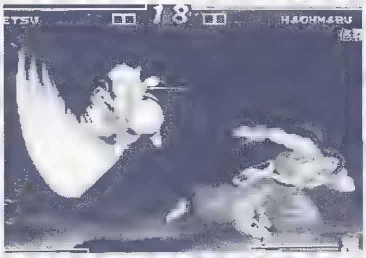
このように、水泡からのバリエーションは豊かなので、剣聖であっても攻め手に困ることはないだろう。空からの手数を増やして、ガード不能のハンディを補ってやるのだ。

剣聖だとここが苦しい

ガード不能であるがゆえに対処が難しい内容を挙げてみよう。

●相手に跳び込まれて大斬りをくらわされてしまいます

相手の跳び込みに対しては、蒼月も跳んでジャンプ中斬りを出していけばいい。ただ、それすらも間に合いそうにない場合は前にダッシュして相手をくぐったり、避けを利用したり、場合によってはジャンプして1発くらい連続技を許してもらう、などの方法をとるしかないだろう。



相手の虚を突いた行動を起こせるかな。ワンパはだめだ。

ダッシュでくぐった場合は、相手の背後からダッシュDを重ねたり、着地に投げを思いきって狙ったりするといい。

もし不覚にもジャンプ攻撃をくらってしまった場合には、続けざまにくるであろう地上での攻撃への対処の準備をしておこう。「あっ相手が跳び込んできた、とりあえずガードしておい…**ズビャッ**あっ、しまった俺剣聖だった**ズビャッ**あっまた地上技くらっちまったつかあん」てなことにならないように注意（とくに剣聖はじめたての頃）。

●蒼月の起き上がりにダウンする攻撃や武器とばし攻撃を重ねられてしまう事が剣聖を使う上で最も難題だと思われる。1回転ばされるとなかなか立ちあがらせてくれない。立たせてもらえたかと思うと大ダメージを受ける大斬りなどをおみやげに持たされてしまう。

起き攻めの対処策は、やはり起き上がり方を覚えること。起き上がり方一つとっても、

・前方、後方移動起き
・クイック起き
・通常起き
・体力回復起き

とこれだけの選択肢があるのだから使い分けが必要となるのは当然だろう。

剣聖使いが最も利用してはならないのは体力回復起き。回復した後に起き上がるタイミングは一定なので、簡単に攻撃を合わせられてしまうぞ。



ふう、体力回復。なんて言ってると、



すんごいダメージが待っている。だからダメ。

残りの3種類の起きかたを混ぜて、相手を惑わせていこう。使い勝手のいい順は、

(1)クイック
(2)後方回転
(3)通常
(4)前方回転

だろう。とりあえずクイックで起きることを数回くり返して、相手にばれてきたら後方に回転しよう。

だが、最も良い起き攻め回避策は転ばされないこと。相手のダウン技へのマークは常に怠らないようにしよう。

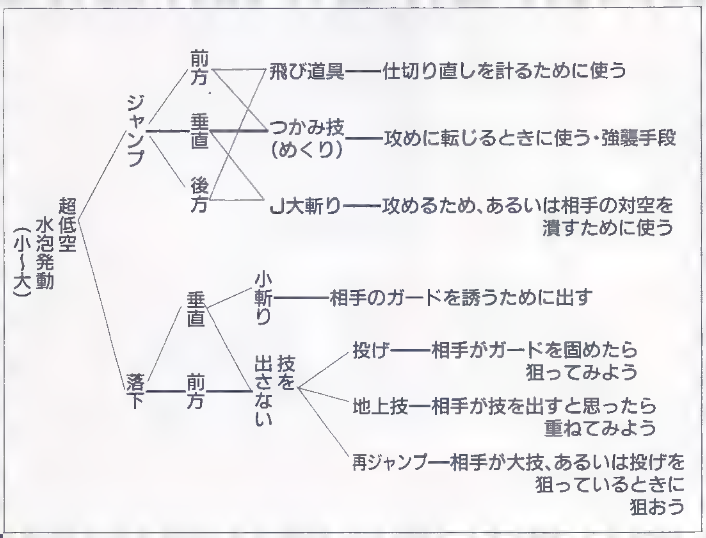
またしつこい起き攻めには最終手段の怒り爆発という手も残されているということを忘れずに。

まとめ 地上戦はつらい

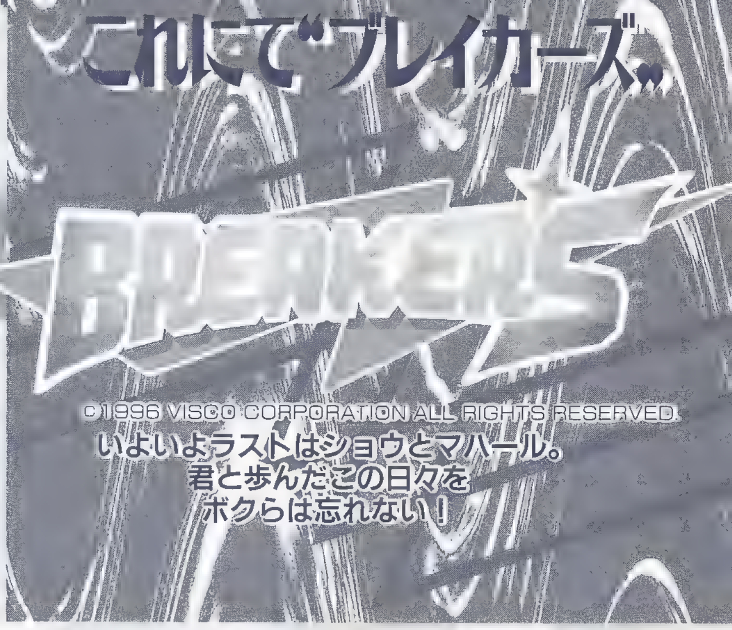
剣聖を使ったときに心がけておくことを加えて剣聖攻略を終わらせるとしよう。

・地上戦に持ち込まれるな！
・転ばされるな！
・1回攻撃をくらってしまった後でもひるんでガードをしようとするな！イー○ルカンフーだと思え！
・どうしても攻撃をくらってしまいそうなときは空中でくらえ！
・怒り爆発を有効に使え！
・執ような起き攻めをくらったりしても対戦相手をうらまない！イバラの道を選んだのは自分自身のはずだ（確かに超人心得の1つではあるのだが）。
・もし対戦相手に勝てたとしても、その現状に満足するな！目指す高みはまだ残っているはず。

それではこの攻略を読んだ人がまずは剣聖で斬紅郎を倒せる日が来ることを願っているとしよう。



熱き個性でとことん燃える！ブレイカーズ!!



ブレイカーズのうた

（ビスコ非公認）

作詞　ファントム一平（3／3）
作曲　君たち
編曲　日渕健康（新人）

ゴガガンババビンズババガン
ババビンガガズンパンパヤン
サバけた顔してテュラテュラーン
イナセに駆け行くアイツは誰だ
アースジョーカー遥かに望む
俺は昭和の暴れん坊　Ya！
（セリフ）
見よ！俺は手に入れたぜ天麟の書を！
これで現在の印刷事情もバッチリさ！
んアホーッ！
そりゃ**輪転**の書じゃー！（死）

※走れ！昭和の超特急！
叫べ！モナムー賃下げ反対
くらいキャンセル大地を割るぜ
胸に燃えてる死嘩護の炎
無礼の数だけ
ブレイカーーーーズ！（ぎゃふん）
※くりかえし

愛と気合の人
神威翔

担当：真・長崎奉行

長かったブレイカーズ攻略も、今回でついに終盤戦を迎えることとなった。いわゆるガ○ダムで言うところのア・バ○ア・クーといった感じだ。

思いおこせばNo.121のニューゲームジャングル…まぁこの話は置いとくとして。

んで、ラストにしていよいよこのゲームの主人公である神威翔の登場と相成った訳だ。

性能的にみれば、技の威力、リーチ、機動力ともに平均的。勝ちポーズの度に破れてしまう困ったい道着を着ている所から察するに、さぞかしアーマークラスも低かろうと思いきや、防御力にも別段問題は無いみたいである。安心だ。


ご覧の通り、いつも破れては復活する謎のソデ。

突然だが対戦攻略に入らせてもらう—ここを読んでる君は、当然のごとくブレイカーズをやりこみまくり、かつショウを愛好し、○○ショウ（○○には地名が入る）と呼ばれる猛者であることだろう。

ここでは、そんな○○ショウたちに贈る、1ランク上のよもやま対戦テクを書かせて頂く。駄菓子屋の軒先のMVSで遊んでて、下校中の小学生に対戦を挑まれて負けて、悔し涙に暮れる日々とは、もうオサラバだー！

さて、ひとしきりごたくを並べた所で本題。基本的には、烈光波で跳ばせて、紅三段で迎撃というのがショウの黄金パターンだ。空中ガードが無い世界に生まれて良かったと実感する瞬間である。

距離を置いて飛び道具で牽制、跳んで来たら対空で迎撃…何だ、完璧じゃんか。よっじゃーこれでもう負ける気しねぇーと思いきや、結局アッサリ負けてしまうのが対戦格闘の不思議な所だ。

あ〜、それで、対空だがこれは紅三段蹴りのみで問題なかろう。相手との間合いを測って弱・強を使い分けていけば完璧だ。

しかし、紅三段蹴りの「炎」が出ている部分は強いが、頭上はガラ空きというのがこの技の弱点。角度が悪いと本体を攻撃されてツブされるということもしばしば。2段目と3段目は無敵じゃない所もミソだ。

ついでに、起き上がりにも紅三段は大活躍するぞ。相手の起き攻めを撃退するには必須と言っていい。ま、ゲージがあればリバーサルは紅岩砕蹴でキメだが。

でも調子に乗ってリバーサルに紅シリーズを連発していると、誘われて撃墜されるので、時には移動起き上がりで様子を見るのもいいかも。

乱気流蹴り、みんな使っているかな？相手の飛び道具を抜けつつ使ったりするのはもちろん、相手のガード方向撹乱にも使える便利な奇襲技であるというのはご承知の通り。

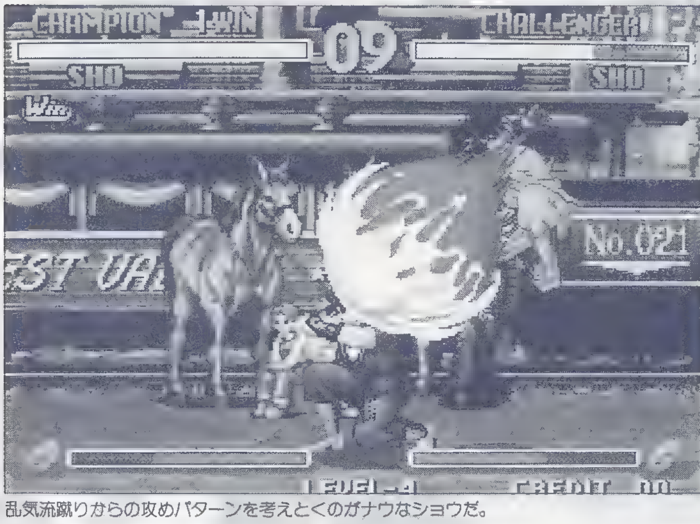
この技には、ヒットした場合とガードされた場合、またスカった場合に技の軌道が変わってしまうという一風変わった特徴がある。

当たればそれで終わりだが、相手にガードされた場合（相手の後方に撥ねる）には、空中で超必殺技につなぐことが可能。反撃しようとする相手の出端を挫けるぞ！

その場合、出すのは激烈光波。紅岩砕蹴を出しても、見当違いのあらぬ方向にカッ飛んでしまう体たらくなのだ。

あと、地上戦の要と言うべき存在なのが「ダッシュ」。烈光波（弱）を撃って、それをダッシュで追いかけつつ攻撃、というのもショウの有効的な攻めだ。

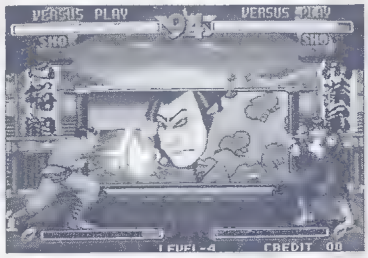
烈光波追いかけダッシュの最中→①相手が跳んだらダッシュ紅三段②相手がしゃがんで烈光波をガードしたらBC同時押しの跳び膝蹴り、③相手が立ちガードしたならばダッシュしゃがみ弱足払い、この3択を忘れないよーに。



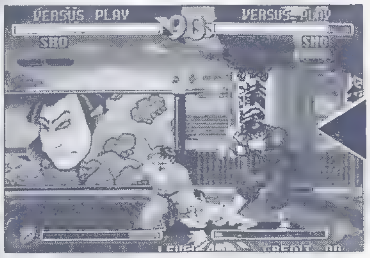
乱気流蹴りからの攻めパターンを考えとくのがナウなショウだ。



もちろん、スペシャルゲージがあれば、②・③はキャンセル超必殺技に繋げることが可能だ。



烈光波を追いかけなくても、



烈光波の後は、追いかけダッシュ!



相手が烈光波を立ちガードしたら、小足払いからの連続技に持ってけ!

しゃがみガードしたらBC同時押し。AC同時押してもいいが…。

ナマのダッシュ紅三段蹴りも時には有効。ダッシュを潰そうとした相手がうまく引っかかってくれることを強く切望したい。

空中での特殊技には、おなじみレバー下強キック(正式名称・差し込みキック)、レバー下弱キック(踏み付け)、垂直ジャンプキック(オーバーヘッドキック)がある。

差し込みキックは、スピード良し移動距離良しの良品質な技だが、あまり差し込みが深すぎるとくらい投げされてしまうのが困りモノ。自分の足の先端が相手の足元に当たるぐらいに当てよう。



差し込み蹴りは足元を狙って!空中での逃げにも使えるぞ。

踏み付けは、対戦での使用頻度はあまり高くないが、時折思い出したように使えば対戦での爽やかな清涼剤となるだろう。踏み付けの後に相手が反撃してくるようならば、(自分のゲージがあれば)激烈光波をお見舞いしてやろう。

オーバーヘッドキックは盆と正月にしか当たらないようなレアな技であるが、当たればそりゃもー大変。当たって

ダウンした相手は紅三段蹴り、超必殺技で拾えるし、画面端ではオーバーヘッド↓紅三段二段止め↓聖拳衝波というオシャレな離れ技も可能だ。

なお、スペシャルゲージがある場合、地上での連続技がめんどっちいなら空中で小パン一発当ててキャンセル激烈光波。非常に手軽で効果的だ。



空中で小パン当てれば激烈光波確定。

ご存じの通り、ショウは気合の王様である。対戦の時もまずは気合から入ろう。

乱入する時は『かかってこいィー!』一本取ったら『っつしぁあぁ!』(もちろん服のソデを破る)』2本取ったら『らっくしょうダぜぇぇ!』鼻声ぎみに絶叫するといいだろう。

負けた時のことは考えるな。テクニック云々より、まずはハートだ。

ハ〜イ♥こちらショウ様情報局

今回も始まりました、ショウ様ファンの憩いの場、こちらショウ様情報局ーさてさて、今日はどんなお葉書が届いているかな〜?

チャオ★私はアフガニスタンに住む、14歳のネオジオ大好きっ子です♥

最近のお気に入りはやっぱブレイカーズ。その中でも、主人公のショウにメロメロ。

彼を使い始めてから、持病の貧乏症も直り、身長も伸び、筋肉もついて、今では女の子にもモテモテ。

やっぱブレカーズやるならショウでキメキメですよね!

(強制収容所　ターくん)

Dボタンショウを見ると、むしょうにカレーが食いたくなりやす。

(北海道　ビスコ最高ッ!くん)

新しい連続技見つけました!ジャンプ下大K↓小足払い↓近立ち大パンチ×3↓紅岩砕蹴。

(編集部　他はNo.189参照のこと。ロドリゲス小田)

《売ります・買います》

ショウ様グッズ何でも買います。締め切り↓Ω

(地底　かむいたけしくん)

ショウのコスプレしてゲーセンに一緒に行ってくれる人募集。当方ピエールコスプレ。

(泪橋　シシコマレヴさん)

ショウ様オンリー本作りました。手渡し・密送可。48禁。

(成層圏　小暮軍曹)

〈こちらブレイカーズ情報局〉あっそういやラスボス紹介してないや。ヤツの名は黄白虎(ホァン・パイフー)謎の男だぞ。



そしてトリはアラビアン シーク・マハール

ブレイカーズ攻略も、いよいよ最後になりました。おおかたの予想どおり、マハールがドンケツ。でもはりきっていきましょう。

担当：J★笹岡

アラブの勇敢な戦士である彼は、かつて戦友と共に武術大会「FIST」に出場した。準決勝、僅差で彼を負かしたその友は、決勝へと駒を進めた。

「いい戦いだったな、相棒。とっとと決勝の相手を倒して来るからな。その金で豪勢に遊ぶとでもしようぜ」

そう言って友は出ていった。彼は友の戻るのを待った。しかし友は、二度と戻っては来なかった。彼は自堕落な生活へと身をやつし、故国では禁じられた酒に溺れるようになる。

半年の時が流れた。その日、彼は活気あふれる商店街の片隅で目を覚ました。ふと目に入った露店に見慣れた三日月刀が売られていた。彼は目を疑った。その剣は紛れもない、友が決勝へと持参した物だった。友があの剣を手放す筈がない！友に何が？

彼は、戦友の仇を討つことを決心し、修業の毎日に身を投ずるのであった。

アラビアンだけどバーナーじゃない

マハールというキャラは、小技のキャンセルで連続技がつながらないので、基本的には大攻撃が攻撃の主体となる、いわば大味なテイストのキャラクターである。

相手にガードさせることを目的として、立ち大P、立ち大K、小スラッシュソード、小バニッシュソードなどを出して、相手を動けないように固めていくのが基本戦法。

これは、ただの連携技なので、相手が無敵の必殺技や判定の強い技を出してくると、簡単に返されてしまうが、相手がうっかりガードを解いたり、ジャンプしようとしたり、動こうとしたときにはバッチリ当たるように攻めていこう。

基本の連携をいくつか挙げてみよう。

- ●立ち大P→立ち大K
- ●立ち大P→しゃがみ大P
- ●立ち大K→立ち大K
- ●立ち大K→しゃがみ大P
- ●しゃがみ大P→スラッシュソード
- ●立ち大P→スラッシュソード・バニッシュソード
- ●立ち大K→スラッシュソード
- ●小スラッシュソード→小バニッシュソード

などなど。基本的にカタメ重視なので、キャンセルしてもしなくても良い。相手に当たりそうなときはキャンセルするといったアバウトな感じ。

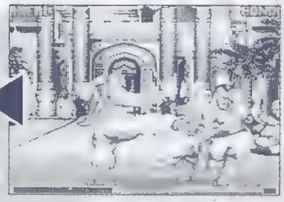
相手が手を出してきそうなときはスラッシュソードで、相手がジャンプしそうなときはバニッシュソードという使い分け方だ。決め打ちなのでカンは重要。

また、相手が強い技を出してくるだろうときには…、

- ●しゃがみ大P→小スラッシュソード→シヴァ・ダンス
- ●立ち大K→シヴァ・ダンス

などカタメの最後をシヴァ・ダンスにして、反撃を潰していきたい。

押せ押せムードのキャラなので、常に相手に突進していくことが重要になるぞ。


通常技の大攻撃が判定強い。カタメていこう。


カタメの締めは、各種ソードがオススメ。


ソードの小から…、


シヴァ・ダンス。相手は手を出せばくらうので手が出せない。

アラビアンだけどドリルじゃない

さて、基本の連携はそれでいいとして、そのほかの連携を見ていこう。

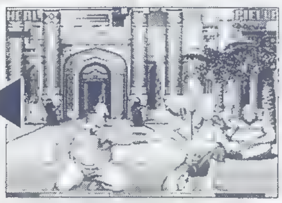
跳び込みは基本的に大。大Kもしくは下＋大Pを使おう。下＋大Pは出っぱなしなので相手の跳び込み防止にもなる。

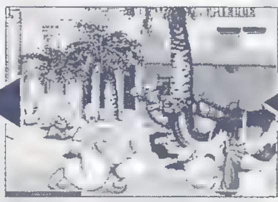
跳び込みを当てたあとは、基本はやはり大Pや大Kでいくのだが、小Pを連打して相手を固めてからの連携も、これまたバリエーションが豊富なので、覚えておいて損はないだろう。

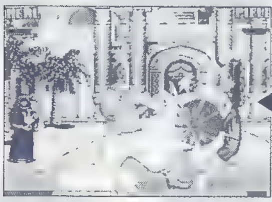
- ●小P連打（2～3）→AC→投げ
- ●小P連打→AC→ローリングプレス
- ●小P連打→スラッシュ or バニッシュソード
- ●小P連打→前ダッシュ→投げ

などである。投げに持っていくものが多いが、スカし投げ系なので、相手が暴れていると決まらない。相手が暴れそうなヤツならば、スラッシュソードやバニッシュ、シヴァ・ダンスなどに持っていこう。

また、小P2発くらいから、再び下大Pでめくりにいってもいいぞ。


小P連打から…、


ダッシュやACを出して投げにいくも良し。


ソードを出してみるも良し。

〈こちらブレイカーズ情報局〉ちなみにラスボス使用コマンドはありません、とのこと。ネオジオCD版では使えるのかな?

対空

対空兵器は、前に連続技のコーナーで紹介した、立ち小キック→（ゲージがあれば）シヴァ・ダンス、というのが基本の対空兵器だ。これだけやっていても結構いけるぞ。

ただし、相手に起き上がりを重ねられた場合には、カダブーラ・ボンバーを対空兵器として使用するといい。

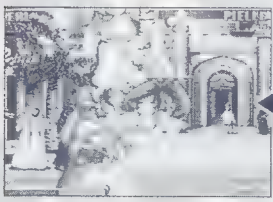
カダブーラ・ボンバーは、相打ちになってもオジサンのほうは攻撃してくれるので、相打ち狙いの対空にどうぞ。

あとは、超先読みのバニッシュソードも、対空として有効。

あと、ローリングプレスを入れるタイミングでは、最初に言った下小P2～3発→AC→ローリングプレスや、相手のジャンプ攻撃をくらったりガードしたあとに、打点が高めのときは、ローリングプレスが狙えるぞ。

さらに、ジャンプ攻撃を昇りで当てて、その着地にローリングプレスのコマンドを入れていれば、スカしで入れることができるので、狙っていこう。


対空の立ち小Kからのシヴァ・ダンスは基本だ。


起き上がりにカダブーラもいける！

その2 対CPUマハール

マハールの対戦の攻め方はこんなところだが、基本的にジャンプで攻めず、ソード系からの連携を主体にして攻めていけば、いけそうである。あとはやっぱりジャンプ攻撃主体となるが、なるべく跳び込みはひかえていこう。

マハールのCPUは、ちゃんと対応しながらやっていけば、全然楽なキャラだと思う。

破壊力があるので、相手の技を待ってしゃがみ大P→スラッシュソードで反撃しているだけで、結構いけるのだ。

ここでは、楽勝パターンを紹介していこう。

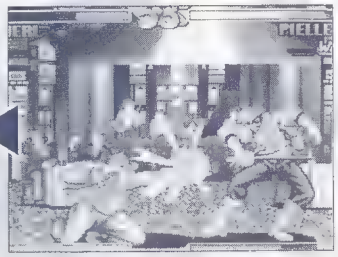
基本その1 下大P→スラッシュソード

相手が近づいてくるのを待って、しゃがみ大Pが当たるギリギリの間合いになったら、しゃがみ大P→スラッシュソードを、ガードされても当たっても出す。

スラッシュソードをガードされたら、そのあとにシヴァ・ダンスなど出すと、これまたいい具合で当たってくれるぞ。

これが有効なのは、ティア、ピエール、マハール、コンドル、あとラスボスにも有効である。かなり基本。




端で待って、ギリギリの間合いでしゃがみ大P。


当たっても当たらなくてもスラッシュソードだ。

基本戦法その2 端で待って立ち大P or K

画面の端で待って、相手が近づいてきたら立ち大Pや大Kを当てていく。ガードのゆるい相手にはバリバリ当たるぞ。

これが有効なのは、ティアには大Pが有効で、アルシオンとコンドルには大Kが有効。でも、これだけでは勝てないので、立ち大P or Kをガードさせてから、シヴァ・ダンスなどを出して当てていくとなお良いだろう。

ゲージが溜まったら勝負に出よう

ゲージが溜まったら、ソードをガードさせたあとなどに、タイミング良くシヴァ・ダンスを出してみよう。CPUは結構くらってくれるぞ。

〈こちらブレイカーズ情報局〉　ブレイカーズ情報局は、今回でおしまいだ。次はネオジオランドで会おう!!（？）

また、相手を転ばせたら、カダブーラボンバーを置いておくと、相手の起き上がりの攻撃を潰しつつ当てることができる。

相手が無敵技で来ても、相打ちぐらいにはなるので、相打ちでも相手のダメージが大きいのでOKだ。

これは結構誰にでも有効なので、ゲージが溜まっていてピンチのときには頼ろう。


カダブーラを起き上がりに置いておいてやろう。

キャラ別攻略

●ショウ

ヤツが走って近づいてきたら、立ち大Kを連打して追い払う。当たれば良いが、ガードされても可。

もしヤツの紅三段や紅岩砕蹴をガードしたら、そのあとにしゃがみ大P→シヴァ・ダンスや、シヴァ・ダンス単体で反撃してやろう。

●ティア

端で待ってしゃがみ大P→スラッシュソードが基本だが、立ち大Pも使って、跳び込みを防いでいこう。

また、ヤツのゲージが溜まるとラピッドチャージャバーニングリボルバーが来るので注意。ガードできればそのあとに反撃可能だ。

●ライラ

画面の後ろの端で、バックジャンプしながら大Pを連発していよう。

ヤツが突っ込んできて、勝手に大Pに当たったら、そこからしゃがみ大P→スラッシュソードまでが連続になる。ゲージがあったらシヴァ・ダンスだ!

●ピエール

基本その1。アンドゥトロアがスカったらもちろん反撃だ。

●マハール

こいつも基本1。ヤツがカダブーラを離れた間合いで出してきたら、こちらは前ジャンプしてパンチをスカして、シヴァ・ダンスを叩き込もう。

●タオロン

コイツは離れた間合いからバルーンボムを出すと、なぜか良く当たるので、これだけで勝てる。

しかし、間合いが悪いと簡単に落とされるので間合いには要注意。

危なくなったら、バルーンで転ばせて、カダブーラボンバーを重ねてトドメを刺そう。

●アルシオン

基本の下大P→ソードでOK。立ち大Kも使える。弱い。

●コンドル

基本は下大P→スラッシュソードで押していくが、大抵ガードされるので、ゲージを溜めて、下大P→スラッシュソード→シヴァ・ダンスとやると、ヤツは最後のシヴァ・ダンスをくらってくれることが多いぞ。

また、近づかれたら立ち大Kも有効。ただし、Kがスカると投げで吸われるぞ!

●ラスボス

ラスボスも下大P→スラッシュソードでいける。あとはいかにヤツの攻撃をガードするかだ。ヤツの連携には手を出さないように。

ある程度減らして、ゲージが溜まったら、ヤツの起き上がりにカダブーラボンバーを置いておいてやろう。ヤツは素直に反撃してきてくらってくれるぞ。


ラスボスにも、カダブーラ置いておきが有効だぞ。

ブレイカーズ キミも一つどう？

これでブレイカーズの攻略は終了する訳だが、この度は各キャラクターごとに、各担当者の好きに構成してもらった。これによってブレイカーズの面白さが伝わっただろうか？

はっきり言ってこのブレイカーズは知らない人と対戦するより、知っている友達同士で対戦するほうが断然盛り上がるハズなので、キミのウチにも1本ブレイカーズを置いてみてはどうだろう？きっとパーティーソフトとして大活躍するハズだ。

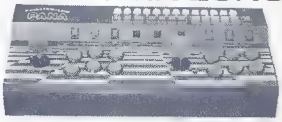
今度ネオジオ（CD）版の発売も決定していることだし、ちょっと興味のある人は買いましょう。

今までにもこういったパーティーソフト系はあった。やはりネオジオのワールドヒーローズシリーズや、ファイターズヒストリー系がそうだ。

あくまでも、本気になったらシラケるものだということを自覚して、お互い攻め攻めで闘うことにより、面白さが何倍にもふくれあがるようなゲーム。こんなゲームがあってもいいし、そんなゲームが、ちょっと楽しい。（J★）

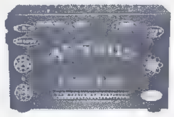
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



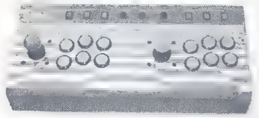
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



VEGA JR. (DX) ¥36,800

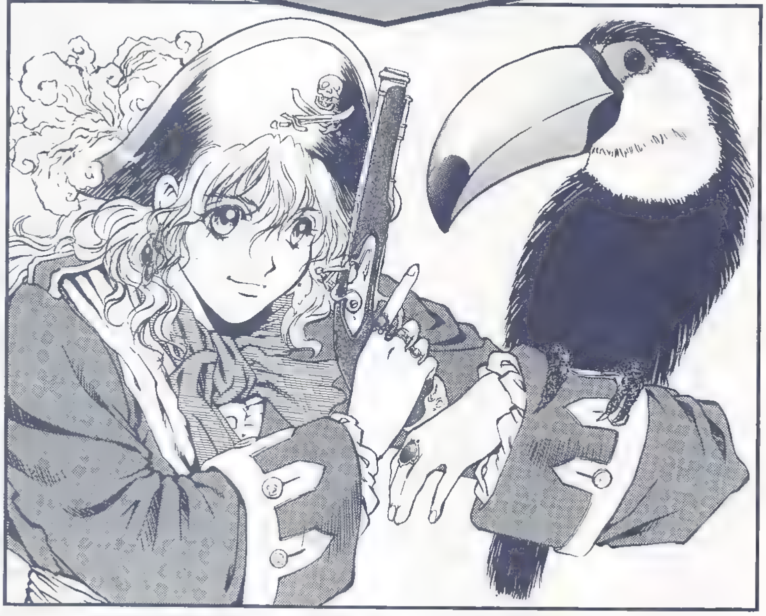
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます！

アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892＃へ。

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！

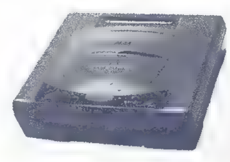
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO·GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

NINTENDO64



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

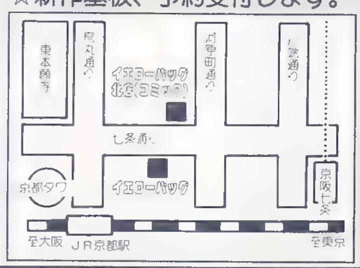
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に＃を押してください」

基板を売りたいなら➡567899＃
基板を買いたいなら➡567890＃
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891＃
レーザーディスクなら➡567892＃

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休
☆新作基板、予約受付します。



TAMAYA特選おすすめセット！
鉄拳３とストリートファイターⅢが新しいシステムで新登場

「鉄拳３＆筐体２台」セット
￥798,000
分割 ￥30,000×36回
￥24,500×48回
￥21,200×60回
※他に送料が必要です

「鉄拳３（ハーネス付）＋25インチモニターセット
通販特価 **￥352,000**（送料・税込）
分割￥33,200×12回
￥18,000×24回
￥12,800×36回

鉄拳３＆ブラストシティ（新品）
ハーネス付 **￥488,000**
分割 ￥25,800×24回
￥18,300×36回
￥14,900×48回

鉄拳３（PCB）ハーネス付
￥277,000（送料・税込）
分割 ￥26,100×12回
￥14,200×24回
￥10,100×36回

ウォーザード（中古） スーパーベガセット
ウォーザードPCB（中古）
Sベガ21
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価（送料・税込）**￥199,000**
初回￥19,568 ￥18,700×11回　初回￥10,966 ￥10,200×23回　初回￥ 9,884 ￥ 7,200×35回

ウォーザード（中古） シグマセット
ウォーザードPCB（中古）
ΣAV5000、Σ8000×２
ハーネス、ASコード
ステレオコード } 新品
通販特価（送料・税込）**￥194,000**
初回￥18,308 ￥18,300×11回　初回￥11,696 ￥ 9,900×23回　初回￥10,304 ￥ 7,300×35回

ウォーザード（中古） ベガJrセット
ウォーザードPCB（中古）
ベガJr
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価（送料・税込）**￥169,000**
初回￥16,408 ￥15,900×11回　初回￥10,746 ￥ 8,600×23回　初回￥ 8,904 ￥ 6,100×35回

ウォーザード（中古） ボードマスターセット
ウォーザードPCB（中古）
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価（送料・税込）**￥186,000**
初回￥18,052 ￥17,500×11回　初回￥11,024 ￥ 9,500×23回　初回￥10,276 ￥ 6,700×35回

ストリートファイターⅢ スーパーベガセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価（送料・税込）**￥320,000**
初回￥31,140 ￥30,100×11回　初回￥17,680 ￥16,400×23回　初回￥15,120 ￥11,600×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
通販特価（送料・税込）**￥315,000**
初回￥29,880 ￥29,700×11回　初回￥18,410 ￥10,100×23回　初回￥12,040 ￥11,500×35回

ストリートファイターⅢ ベガJrセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込）**￥290,000**
初回￥27,980 ￥27,300×11回　初回￥15,160 ￥14,900×23回　初回￥10,640 ￥10,600×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**￥308,000**
初回￥29,656 ￥29,000×11回　初回￥16,672 ￥15,800×23回　初回￥13,328 ￥11,200×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ￥28,800
通販特価（代引、送料、税込）
￥28,000
ディスプル（XRGB-1の廉価版） 定価￥19,800
通販特価 **￥18,800**
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ￥14,500
（PS、SSアダプター付）
MSX用アダプター ￥2,500
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター２対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ￥4,800
ACアダプター ￥500
アストロシティ用 ￥14,800

21P用4chセレクター ￥5,000
21P接続コード ￥4,000

SUPER VEGA 21 特価
サターン用コード ￥8,000
プレイステーション用コード ￥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×２） 特価
サターン用コード ￥4,000　メガドライブ用コード ￥2,000
スーファミ用コード ￥4,000　PCエンジン用コード ￥2,000
プレイステーション用コード ￥4,000

ボードマスター 特価
サターンコード ￥4,000

ベガJR. ￥29,800
サターンコード￥8,000
プレイステーションコード￥8,000

バーチャファイター３（ブラスト込）
￥898,000（新品）
分割 ￥33,800×36回
￥22,900×60回

バーチャファイター３（ブラスト込）
￥597,000（送料・税込）（中古）
分割 ￥30,600×24回
￥21,800×36回
￥17,700×48回

タイトー イーグレット29インチ筐体
￥98,000
ニューアストロシティ ￥138,000
ドーミーJr. ￥58,000
エアロシティ ￥38,000〜￥58,000
ナムココンソレット18 ￥12,000〜￥15,000

東芝マルチメディアテレビ 21MM3S＋XRGB-1
￥150,000＋￥26,000　合計￥176,000
SF.SS.PS.ネオジオ.アーケードゲームのRGB出力に対応します。
通販特価（送料・税込）**￥148,000**
分割￥13,900×12回
7,600×24回
5,400×36回

民生品高画質モニター ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ￥285,000（税別）
SF.SS.PS.ネオジオ.アーケードゲームのRGB出力に対応します。
通販特価 **￥225,000**（送料・税込）
初回￥21,500 ￥21,200×11回
〃 ￥13,150 ￥11,500×23回
〃 ￥ 9,100 ￥ 8,200×35回

高画質モニター ソニーKX-21HV1S
￥174,000（税別）
通販特価 **￥158,000**（送料・税込）
RGB21P付

今月の買得基板

ウォーザード	￥128,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	￥28,000
サイバーボッツ（ロム）	￥28,000
ヴァンパイア（ロム）	￥5,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	￥10,000
バーチャファイター2（PCB）（ハーネス付）	￥85,000
ラストブロンクス（ハーネス付）	￥148,000
ストリートファイターEX	￥168,000
ナムコ	
ギャプラス	￥12,000
コズモギャングザビデオ（ロム）	￥2,000
ディグダグ	￥12,000
鉄拳2（VerB）（ハーネス付）	￥88,000
ドラゴンバスター	￥18,000
ナムコクラシック	￥28,000
パックマニア	￥20,000
カプコン	
ストゼロ（ロム）	￥5,000
ストゼロ2（ロム）	￥12,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	￥25,000
マッスルボマー	￥5,000
闘神伝2	￥25,000
コナミ	
フォース	￥3,000
極上パロディウス	￥35,000
沙羅曼蛇2	￥38,000
対戦ぱずるだま	￥35,000
ツインビーヤッホー！	￥35,000
出たな!!ツインビー	￥8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	￥98,000
バーサスネットサッカー	￥118,000
タイトー	
インベーダーDX	￥12,000
究極タイガー	￥55,000
クイズシアター	￥48,000
クレオパトラフォーチュン	￥68,000
シーファイターポセイドン	￥12,000
ジャングルキング	￥15,000
スーパーマン	￥8,000
ダライアス外伝	￥58,000
パニックロード	￥8,000
ファイナルブロー	￥5,000
フェニックス	￥8,000
その他	
ウルフファング	￥25,000
エクセライザー	￥5,000
クラックス	￥2,000
コブラコマンド	￥5,000
疾風魔法大作戦	￥18,000
スノーブラザース	￥15,000
スパイナルブレーカー	￥3,000
大工の源さん	￥3,000
デスブレイド	￥15,000
テラクレスタ	￥8,000
ドラゴンボールZ	￥12,000
DJボーイ	￥28,000
バツグン	￥15,000
ぷるるん	￥5,000
プレアデス	￥5,000
ブロックカーニバル	￥5,000
ミラクルアドベンチャー（ネオジオ）	￥2,000
雷電DX	￥55,000
レディバグ	￥12,000
レイストーム	￥98,000
レイフォース	￥33,000
新製品（予約受付中）	
鉄拳３（３月中旬発売予定）	￥268,000
ストリートファイターⅢ	￥248,000
リアルバウト餓狼伝説SP	￥118,000
ヴァンパイアセイヴァー	未定
クイズ美少女セーラームーン	未定
Gダライアス	未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日祝AM10:00〜PM5:00　年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824（株）玉屋商品センター

TAMAYA
JR品川駅　京急　北品川　15号線

★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（3月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□	電話（　　　）	
※都道府県		
①小学（　）年 ②中学（　）年	③高校（　）年 ④大学（　）年	⑤社会人 ⑥その他（　　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ファンブック スペシャル企画 係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）
□□□-□□		
※都道府県		
①小学（　）年 ②中学（　）年	③高校（　）年 ④大学（　）年	⑤社会人 ⑥その他（　　）

締切は3月20日(木)必着!!

キリトリ線

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ファンブック

4月25日に発売決定！

●ファン待望のファンブック発売迫る！今回はスペシャル企画への投稿を募集だ。みんなの熱い想いをガンガン送ってね。イラスト（カラー／白黒）、サイドストーリー（ショート）、コスプレ写真などなど大募集中！書ききれない場合は別紙に書いて送ってね。

☆リアスペの中でズバリあなたの好きなキャラは？（その理由は？）

☆教えてＳＮＫさん！リアスペＱ＆Ａコーナーへの質問募集

☆リアスペはちゃめちゃベスト10！君の独断と思いこみで投票だ!!

・テキ屋が似合いそうなキャラは？

・哀しい恋の過去を持っていそうなキャラは？

☆リアスペアイランド（下の項目以外にも君のセンスが光った作品を待っているぞ）

・読者が考える「こんな挑発させてみたい」「こんな勝ちセリフがあったら」「もっとすごいぞ！潜在能力」

・読者が描く「伝説の餓狼たち徹底解剖図」

・「餓狼伝説ＲＰＧをつくろう」（主役・目的・イベント・ボス・結末の要素を必ず入れて８００字以内で創作してね）

☆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」へのご意見・ご感想をどうぞ

締め切りは３月20日（必着）。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア		PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定		
備考（タイム・残機）				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	
スコアネーム				
得点効率・稼ぎのポイントなど				

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ガンホーキ	15K
ビジランテ・大工の源さん	各2K
カプセルインベーダー	38K
サンダーブラスター	12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
ボンバーマン	5K
四川省	2K
四川省 Ⅱ	5K
くっすんおよよ	5K
F1, フィニッシュ	2K

SNK

ネオジオ業務用	
MV-1 基板	18K

☆☆☆特報☆☆☆

MV-1用メモリーカードスロット	
基板、ハーネス一式	10K
メモリーカード(新品)	2枚付

カプコン

殿様の野望 Ⅱ	5K
1942・ハルガス	各8K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
チキチキボーイ	25K
クイズ & ドラゴンズ	5K
大魔かい村	20K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
天地を喰う	15K
天地を喰う Ⅱ	10K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	2K
ドギューン	10K
V-5	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K

コナミ

グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	25K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
パロディウスだ	3K
クライムファイター	10K
〃 〃 2	12K
出たなツインビー	5K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	25K
パンクショット	3K
学園のすすめ	2K
サーカスチャーリー	15K
モグラデッセ(テスト基板)	3K
GX ROMボード 格安	1K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン(天聖龍)	10K
スーチーパイⅡ(ロム)	2K
P-47エイシス	2K
湾岸戦争	2K
ゲーム天国	2K
メガシステムマザー 格安	

セガ

脱子ちゃん雀荘 H付	10K
時の戦士	10K
フリッキー	18K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	10K
カルテット 2 16A	18K
ぷよぷよ	2K
ムーンウォーカー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
シャドーダンサー	8K
テディボーイブルース	28K
青春スキャンダル	25K
アップンダウン	28K
ピットホールⅡ	28K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	10K
バーニングライバル	20K
スタックコラムス、タントアール、コラムス2、コラムス	各2K
バーチャーファイター (コンボ用ハーネス付)	12K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
ぺんぺろぺー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
ファイティングホーク	3K
中華大仙	3K
功里金団	3K
バブルボブル	18K

飛翔鮫(F. SHARK)	5K
究極タイガー	8K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード	3K
ダッシュ野郎	18K
フォーティ ラブ	10K
イグジーザス	12K
レインボーアイランド	18K
女三四郎	25K
アラビアンマジック	18K

F-2 マザーボード(別

プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K

※ マザー不要の場合 −3K

F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ

ダライアス外伝	2K
バブルシンフォニー	1K
エレベーターAcリターン	1K
パズルボブル2	1K
アッカンベーダー	1K
逆鱗弾	1K

—他、各種格安 F3マザー特価

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
ダークシール	8K
〃 〃 2	10K
ロボコップ 2	18K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
タンブルポップ	5K
ファイターズヒストリー	4K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
〃 〃 +1	5K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッチボール	2K

ニチブツ

アームド エフ	5K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
五目ならべ(連珠)	5K
クレージークライマー(c)	38K
ムーンクレスタ (c)	18K

UPL

シュトラール	8K
ムスタング	8K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ユニコーン	12K
Mr.Do ワイルドライド	15K
ジャンピングジャック	18K

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
ワールドカップ 90	3K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	18K
がんばれギンくん	5K
スイマー	25K

ナムコ

ナムコクラッシックVo11	15K
〃 〃 Vo12	35K
マーベルランド	18K
アサルト パネル付	28K
パックマニア	15K
ドラゴンスピリット	28K
ドラゴンセイバー	18K
グロブダー	25K
マッピー	15K
ギャプラス	12K
ドルアーガの塔	38K
コズモギャングビデオ	8K
エメラルディア	3K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
グレートスラッガー'94	2K
ニューラリーX (c)	15K
ニューマンアスレチック	10K
ゼビウス	12K
ディグダグ	10K
ギャラガ	10K
パックギャル	15K
パックマン (c)	10K
ギャラクシアン (c)	8K
スーパーワースタ 95	3K

その他

サボテンボンバース	10K
パイプドリーム	5K
ウルトラマン・クラックス	各2K
スーパーイーグルショット	3K
五月陣戦	5K
F1グランプリ Ⅱ	3K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	2K
SDガンダム	2K
ソニックウイングス	8K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
クレージーコング	15K
アグレス、サダリ	各2K
フェニックス	10K
ファイアーバード(c)	18K
カンガルー	25K
ニュージグザグ	10K
戦国エース	15K
上海	2K

—景品・逸品—

パーティ	12K
ボレンチ	28K
キャプテンスタントマン	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	38K
Qバート (c)	12K
レッドUFO	18K
銀河帝国の逆襲 (c)	18K
ストリーキング	28K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, 各1K 早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー0禁版 10K
スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルV5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス (3画面)		38KO
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25KO
ストライクファイター	(a)	28KO
スーパーチェイス		38K
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティックストーム		38KO
ナイトストライカー		38KO
ウォーリアブレード		10K

V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO　AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

最新中古基板情報はFAXで!(下記、左に操作方法)

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

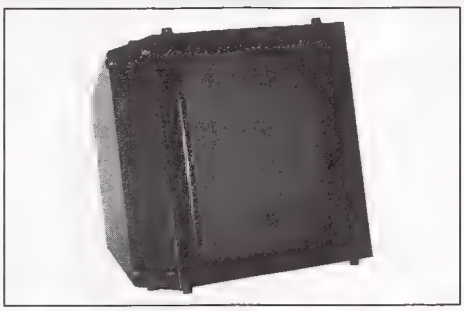
定休日
日曜日(祝日は営業します)

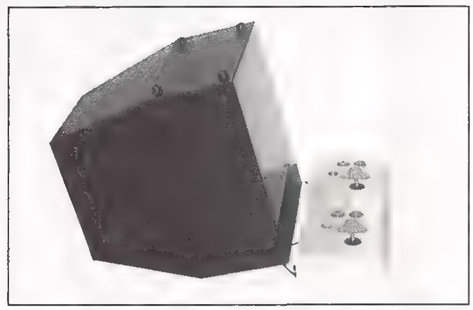
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





18インチモニター+コンボAVセット

¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ月)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

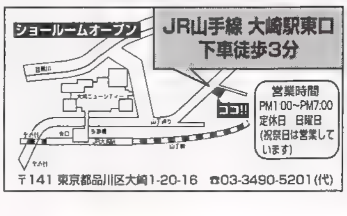
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"(12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

1割お得です

ア行	
アベンジャーギャラクティックストーム	18K
アクウギャレット	16K
アラビアンマジック	14K
アンダーカバーコップス	13K
アラビアンファイト（4P）	8K
アステリクス	8K
ウルトラ警備隊	10K
エイトフォース	8K
ST -Vマザー	45K
X－MEN（コナミ）	8K
カ行	
ガンバード	9K
ガンネイル	5K
海底大戦争	18K
究極タイガー2	40K
グリッドシーカー	7K
グランドストライカー2	18K
ゴールデンアクスⅡ（4P）	20K
豪血寺一族Ⅱ	10K
豪血寺一族Ⅲ	15K
サ行	
サイキックフォース	30K
サイレントドラゴン	6K
サンセットライダーズ	16K
サンダードラゴンⅡ	15K
サンダーフォックス	6K
ジオストーム	10K
ジョー&マックリターンズ	10K
シヤドーフォース	6K
ジャッキーチェン	15K
JJスコーカーズ	7K
G.Iジョー	18K
ストリートファイタームービー	20K
スーパースラムズ（バンプレ）	15K
ストームブレード	23K
スノーブラザーズⅡ	8K
ストライカー1945	30K
スターグラディエーター（ケーブル付）	43K
スカルファング	10K
スラムダンクⅡ（ケーブル付）	32K
ゼビウス3D／G	25K
ゼロチーム	17K
サ行	
セーラームーン	15K
戦国エース	9K
ソウルエッジ	35K
ソニックファイター（ケーブル付）	100K
ソウルエッジⅡ	40K
タ行	
ダブルウイング	9K
タンクフォース	12K
ダンクマニア（ケーブル付き）	20K
ダイナマイト刑事（ソフト）	15K
ダンシングアイ	75K
ダンクドリーム95	10K
達人王	5K
大王	16K
ツインイーグルⅡ	23K
鉄拳（コネクタ付）	40K
鉄拳Ⅱ（コネクタ付）	55K
鉄拳ⅡB, C, D（コネクタ付）	70K
ドラグーンマイト（キック線）	23K
闘神伝Ⅱ	22K
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	20K
首領蜂	26K
ナ行	
ナイトスラッシヤー	18K
ナックルバッシュ	9K
ナムコクラシックVol.1	7K
ノストラダムス	5K
ハ行	
バイオレントストーム	20K
バッキーオヘア	12K
バーチャコップ（サウンドBD付）	70K
バーサスネットサッカー（ケーブル付）	75K
バッグン	10K
バブルメモリーズ	60K
パズルボブル2	45K
パズルボブル3	63K
バイパーフェーズ1	25K
ハイパーアスリート（ハーネス付）	50K
バーチャストライカー（ハーネス付）	230K
ビーラップボーイ	6K
ヒーテッドバレル	8K
ビッグファイト	9K
ハ行	
フック	6K
ファイナルスターフォース	6K
ファイターズインパクト	50K
ファイヤーバレル	15K
ブラッドブラザーズ	5K
プレミアサッカー	5K
プライムゴールEX	15K
ファイティングバイパーズ（ケーブル付）	100K
ポケットギャルDX	9K
ボンバーマンワールド	10K
マ行	
マッドシャーク	10K
マーシャルチャンピオン	7K
マッハブレイカーズ	30K
マクロス	6K
マジンガーZ	8K
ミスティックウォーリアーズ	18K
メタモルフィックフォース	22K
ラ行	
ラビットヒーロー	15K
ラストブロンクス（ハーネス付）	110K
雷電	9K
雷電Ⅱ	30K
雷電DX	40K
雷電ファイターズ	80K
龍神	8K
リーサルエンフォーサスⅡ（PCB）	25K
レジオネア	7K
レイストーム	70K
64番街	8K
ワ行	
ワールドラリー	10K
ネオジオ	
キングオブファイターズ96	11K
ビッグトーナメントゴルフ	7K
ダブルドラゴン	5K
ネオジオハード（1スロ）大	8K
ネオジオハード（1スロ）小	10K
ネオジオハード（2スロ）	14K
ネオジオハード（4スロ）	14K

VF3基板販売中！鉄拳3予約中！

年内当社を支えてくださいましたお客様に感謝致します

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660 D830 H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750 D905 H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800 D965 H1425)	¥65,000より
ジャレコ	ボニーマークⅢ25	(W600 D740 H1060)	¥35,000より

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。(返品の場合は買い取りになります。)
発送は入金確認後1週間ぐらいかかります。(整備の為)

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

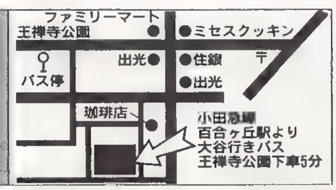
●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます 最高36回

カプコンPCB	
1942	¥7,000
F1ドリーム	¥8,000
ブラックドラゴン	¥18,000
マッドギア	¥8,000
キングオブドラゴン	¥10,000
ニモ	¥42,000
ナイツオブラウンド	¥13,000
バース	¥18,000
CPS－Ⅱマザー	¥30,000
スーパーマッスルボマー（サブ）	¥5,000
ストリートファイターゼロ（サブ）	¥3,000
ヴァンパイアハンター（サブ）	¥4,000
パズルファイターⅡX（サブ）	¥12,000
サイバーボッツ（サブ）	¥15,000
マッスルボマー	¥5,000
19XX（サブ）	¥28,000
DD2	¥45,000
タイトーPCB	
フロントライン	¥3,000
バブルボブル	¥12,000
チャイニーズヒーロー	¥15,000
究極タイガー	¥4,000
達人	¥4,000
ラスタンサーガ	¥10,000
奇々怪界	¥6,000
レイフォース	¥18,000
ルナーク（P2込）	¥3,000
メタルブラック（サブ）	18,000
ガンフロンティア（サブ）	¥28,000
クレオパトラフォーチューン（サブ）	¥12,000
ナムコPCB	
ディグダグ	¥8,000
ギャラガ	¥7,000
ニューラリーX	¥22,000
ギャプラス	¥17,000
リブルラブル	¥23,000
ドルアーガの塔	¥33,000
ロンパーズ	¥30,000
ギャラガ88	¥20,000
メルヘンメイズ	¥32,000
妖怪道中記	¥18,000
ワースタ92	¥4,000
ワースタ93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥6,000
バーニングフォース	¥20,000
ニューマンアスレチック	¥4,000
ティンクルピット	¥4,000
アウトフォクシーズ	¥18,000
ネビュラスレイ	¥17,000
デンジャラスシード（ロム）	¥6,000
倉庫番DX（ロム）	¥3,000
ブラストオフ（ロム）	¥7,000
子育てクイズマイエンジェル	¥65,000
アイレムPCB	
10ヤードファイト	¥3,000
ジッピーレース	¥3,000
R－TYPE LEO	¥10,000
麻雀PCB	
セーラーウォーズ	¥4,000
同級生	¥4,000
同級生SP	¥8,000
リアル麻雀PⅢ	¥5,000
リアル麻雀PV	¥5,000
リアル麻雀PⅥ（新品）	¥23,000
リアル麻雀PⅥ	¥18,000
プリティーセーラー18禁	¥18,000
セガPCB	
アッポー	¥18,000
ロボレス2001	12,000
エンゼルキッス	¥25,000
フラワー	¥8,000
ダークエッジ	¥13,000
スパイダーマン	¥10,000
コットン	¥12,000
忍	¥8,000
ずんずん教の野望	¥7,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥5,000
イントロドンドン（カセット）	¥7,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	¥18,000
バーチャファイター（基盤）	¥4,000
ウイングウォー（純正コンパネ）	¥12,000
ドラゴンボールZURUS	¥3,000
イチダントアール	¥3,000
コナミPCB	
新入社員トオルくん	¥7,000
トライゴン	¥15,000
サンダークロス	¥28,000
進め！対戦ぱずるだま	¥12,000
ダダンダーン	¥28,000
パロディウスだ！	¥4,000
出たなツインビー	¥5,000
セクシーパロディウス（サブ）	¥10,000
大好キッス（サブ）	¥5,000
ときメモ対戦ぱずるだま（サブ）	¥35,000
グラディウスⅡ	¥28,000
ジャレコPCB	
銀河任侠伝	¥38,000
ロッドランド（サブ）	¥9,000
麻雀キララスター（サブ）	¥3,000
テトリスプラス（サブ）	¥3,000
グラディア（サブ）	¥10,000
ゲーム天国	¥25,000
その他PCB	
エクスドリームダウンヒル	¥3,000
アラビアン	¥9,000
ススメ！マイルスマイル	¥7,000
ジンジンジップ	¥9,000
忍者君	¥11,000
ラビオレプス	¥17,000
キャノンダンサー	¥15,000
ファイヤートラップ	¥18,000
スターフォース	¥20,000
Rシャーク	¥15,000
マクロスⅡ	¥10,000
ウォーオブエアロ	¥12,000
がんばれギンくん	¥4,000
卒業証書	¥8,000
クイズ赤丸急上昇	¥3,000
スーパーイーグルショット	¥3,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥4,000
連珠貴族	¥9,000
上海	¥4,000
上海3	¥18,000
スーパー上梅	¥15,000
五月陣戦	¥8,000
パズリ	¥10,000
ウルトラマン倶楽部	¥3,000
データーPCB	
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ＋1	¥8,000
ネオジオ	
ステークスウィナー	¥3,000
パルスター	¥3,000
マジカルドロップ2	¥12,000
ゴーカイザー	¥8,000
奉仕品	
（1万円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
ゴルフィンググレイツ2（サブ・P無し）	¥300
対戦ぱずるだま（サブ）	¥300
ツインビーヤッホー（サブ）	¥300
沙羅曼蛇2（サブ）	¥500
究極タイガーⅡ（サブ）	¥500
森口クイズ（サブ）	¥800
アッカンベーダー（サブ）	¥1,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	¥1,000
ハットトリックヒーロー95（サブ）	¥300
パズルボブル2（サブ）	¥1,000
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥100
ワースタ90（ロム）	¥100
ワースタ89（ロム）	¥100
ソニックザファイター（ロム）	¥5,000
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500
ベストバウトボクシング（サブ）	¥300
ゲーム天国（サブ）	¥1,500
P－47エース（サブ）	¥500
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	¥500
リアル麻雀PⅣ（サブ）	¥1,000
ドッチボール	¥1,000
メインスタジアム	¥1,000
スーパーバレー91	¥800
ワールドカップ90	¥800
MVP	¥1,000
フリーキック	¥1,000
マジカルエラーを探せ	¥800
中華大仙	¥1,500
Jリーグ1994	¥2,000
メジャータイトル	¥2,000
F1GP	¥800
レッスルウォー	¥1,200
牌砦	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,200
登龍門	¥1,200
ドリームサッカー	¥2,500
IQブロック	¥800
ビーチバレー	¥2,500
ぷよぷよ	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,200
ビックストライカー	¥2,000
グランドストライカー	¥2,500
タントアール	¥1,000
スタックコラムス	¥500
クラックス	¥1,000
能力向上委員会	¥1,500
クイズ宿題を忘れました	¥300
カプコンワールド	¥500
カプコンワールド2	¥2,000
クイズF 1 2フィニッシュ	¥300
クイズココロジー2	¥500
熱答クイズチャンピオン	¥1,000
クイズTV合衆国	¥300
クイズショーバイショーバイ	¥300
クイズDNAの反乱	¥1,500
クイズくれよんしんちゃん	¥300
クイズくれよんしんちゃん2	¥500
所さんのまーまーじゃん	¥500
ウイングウォー（純正コンパネ）	¥5,000
VF電源	¥3,000
エンゼルキッス（サブ）	¥500

営業時間 10:00〜19:00
定休日 日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



全国チェーンのゲオは TVゲーム、音楽CD 超高く買います!!

全国200店ならではのこの高価買取!!

TVゲーム、音楽CD、超高く買います。まとめ売りも大歓迎!

TVゲーム買取価格表

ゲームソフト5本以上で1000円プラス

本体も高値で買います
本体価格は本体及び付属品を含む価格となっております

ニンテンドウ64本体	12,000
セガサターン本体	11,000
Play Station本体 SCPH-5500	17,500

NINTENDO 64

タイトル名	買取金額
栄光のセントアンドリュース	4,000円
マリオカート64	5,500円
麻雀MASTER	6,000円

SEGA SATURN

タイトル名	買取金額
アイドル雀士スーチーパイ2(18禁)	3,800円
アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	4,500円
イブ・バーストエラー 初回	4,500円
ウイニングポスト2 プログラム'96	3,800円
ウルトラマン 光の巨人伝説	4,000円
エイリアントリロジー	3,300円
オーバードライビンGT-Rプレミアムパック	3,500円
金沢将棋	4,800円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	4,000円
銀河英雄伝説	3,000円
機動戦士ガンダム外伝Ⅱ限定版	3,000円
きゃんきゃんバニー・プルミエール2	3,500円
クイズ365	3,300円
ゲームの達人2	5,000円
サイドポケット2 伝説のハスラー	3,000円
THE野球拳スペシャル(18禁)	5,000円
サンダーホークⅡ	3,500円
サターンボンバーマン	4,000円
三國志V	5,000円
サクラ大戦 スペシャルパック サクラ&ロボット	8,000円
サクラ大戦 スペシャルパック サクラ&大勢	7,500円
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 RAM同梱	7,500円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 RAM同梱	7,500円
ザップ!スノーボーディングトリックス	4,000円
上海 万里の長城	3,300円
実戦麻雀	3,800円
シーバス・フィッシング	3,500円
上海 グレートモーメンツ	4,500円
重装機兵レイノス2	4,500円
首都高バトル'97	3,800円
新世紀エヴァンゲリオン2nd	4,500円
ストライカーズ1945	3,500円
3Dベースボール ザ・メジャー	3,300円
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	3,000円
蒼穹紅蓮隊	3,800円
Turf Wind'96	3,300円
ダイハード トリロジー	3,300円
対局将棋 極Ⅱ	4,500円
ダイナマイト刑事	3,600円
Dの食卓	2,500円
DX人生ゲーム	3,300円
デジタルピンボール ネクロノミコン	3,500円
デイトナUSA Circit Edition	3,800円
DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵	2,000円
トゥームレイダース	4,000円
バーチャルカジノ	3,500円
パズルボブル2X	3,000円
バーチャコップ2	2,500円
ぷよぷよ通	3,000円
プロ麻雀 極S	3,800円
ファイヤープロレスリング 6MEN SCRAMBLE	3,800円
ファイティングイリュージョンS K-1グランプリ	3,500円
ぷよぷよSUN	3,500円
ヘンリーエクスプロラーズ	3,000円
本格プロ麻雀 徹萬スペシャル	3,800円
ホーンテッド・カジノ	5,000円
マスターズ 遥かなるオーガスタ3	3,500円
麻雀大会Ⅱ Special	4,000円
ルパン三世 ザ・マスターファイル	3,500円
ROOM MATE 井上涼子	4,000円
ワイアラエの奇跡 Extra36Holes	4,500円
野々村病院の人々	3,800円

GAME BOY

タイトル名	買取金額
UNO2 スモールワールド	1,800円
オセロワールド	1,800円
カービィのきらきらきっず	2,000円
ゲームボーイギャラリー	2,000円
ドンキーコングランド	1,800円
プロ麻雀 極GB	2,200円
ブロックくずしGB	2,000円
不思議のダンジョン 風来のシレンGB	2,200円
ぽけっとぷよぷよ通	2,000円
星のカービィ2	1,700円
ポケットモンスター 赤バージョン	2,000円
ポケットモンスター 緑バージョン	2,000円
マリオのピクロス2	2,000円
みどりのマキバオー	2,000円
ヨッシーのパネポン	1,800円

SUPER Famicom

タイトル名	買取金額
いただきストリート2	3,800円
磯釣り 離島編 廉価版	3,800円
糸井重里のバス釣りNo.1	5,000円
海釣り名人 スズキ編	4,000円
海のぬし釣り	4,500円
ウイニングポスト2 プログラム'96	5,000円
川のぬし釣り2	4,000円
キャリアエース	5,500円
スティブルスター 厩舎物語	5,800円
鋼鉄の騎士3	4,800円
ザ・モノポリーゲーム2	5,600円
サンスポフィッシング 渓流王 廉価版	3,800円
上海3	4,500円
初段位認定 初段プロ麻雀	5,500円
スーパー上海 ドラゴンズアイ	5,500円
スーパーマリオカート	3,500円
スーパーファミリーテニス	3,800円
スーパーテトリス2+Bombliss 限定版	5,500円
大戦略エキスパートWWⅡ	4,500円
鶴 つきこもり	3,800円
テイルズ オブ ファンタジア	4,800円
TOKORO'S マージャン	5,500円
ときめきメモリアル 伝説の樹の下で	4,800円
ドラゴンクエストⅢ そして伝説	4,500円
ナンバーズパラダイス	4,500円
パズルボブル	3,500円
早指し二段森田将棋2	7,000円
プロ麻雀 極3	5,000円
ペブルビーチの波濤NEW	4,000円
本格麻雀 徹萬2	5,000円
星のカービィスーパーデラックス	4,000円
牧場物語	5,000円
魔導物語 はなまる大幼稚園児	3,800円
マリオのスーパーピクロス	2,500円
マスターズ New 遥かなるオーガスタ3	4,800円
スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	3,500円
無人島物語	5,000円
桃太郎電鉄HAPPY	4,000円
ルパン三世 伝説の秘宝を追え!	3,800円
スレイヤーズ	4,000円
スーパー麻雀3 辛口	5,000円
スーパーテトリス3	4,800円
スーパーリアル麻雀P5 パラダイスオールスター	4,500円
スーパージェダイの復讐	5,000円
スーパーブラックバス3	4,500円
新スタートレック 大いなる遺産IFDの謎を追え!	4,000円
スーパー将棋3	6,000円
スーパーファミスタ5	2,500円
すーぱーぷよぷよ通リミックス	4,500円
すーぱーなぞぷよ通	3,800円
スーパー人生ゲーム3	4,000円
スーパー倉庫番	3,300円
スーパードッグファイト	3,800円
スーパーボンバーマン5	5,000円
実況パワフルプロ野球'96開幕版	3,800円
Parlor!mini4	3,600円

PlayStation

タイトル名	買取金額
アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	4,000円
アクアノートの休日 MEMORIES OF…	3,000円
アンジェリーク Special プレミアムBOX	5,500円
井出洋介名人の新実戦麻雀	2,800円
I.Q インテリジェント キューブ	3,300円
ウイニングポスト2 プログラム96	3,500円
ナムコミュージアム VOL.5	4,000円
ウイングオーバー	3,800円
永世名人Ⅱ	4,000円
オセロワールド2	4,000円
金沢将棋'95	5,500円
究極の倉庫番	3,500円
金田一少年の事件簿	3,000円
COOL BOARDERS	3,300円
クラッシュ・バンディクー	3,300円
月下の棋士 王竜戦	3,500円
芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン	4,000円
ゲゲゲの鬼太郎	3,500円
GOⅡProfessional 対局囲碁	4,500円
三國志英傑伝	4,500円
サンダーホークⅡ	3,300円
THE TOWER ボーナスエディション	3,500円
三國志孔明伝	5,000円
三國志V	6,000円
上海グレートモーメンツ	4,500円
シーバスフィッシング	3,500円
新フォーチュンクエスト	3,500円
シムシティー2000	3,000円
新スーパーロボット大戦	3,500円
首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	3,000円
STRIKERS1945	3,500円
タイムボカンシリーズ ボカンと一発!	3,300円
チェスマスター	4,500円
チョロQ 2	4,000円
上海 万里の長城 限定版	5,000円
Dの食卓 コンプリートグラフィックス	4,000円
テトリスX	4,000円
DX日本特急旅行ゲーム	3,500円
DX億万長者ゲーム	3,500円
ときめきメモリアル 限定版	7,500円
トーナメントリーダー	3,000円
トゥルー・ラブストーリー	3,300円
峠MAX 最速ドリフトマスター	3,500円
同級生麻雀	4,500円
トゥームレイダース	4,000円
ナムコミュージアム VOL.2 ボリュームコントローラー付	4,500円
ナムコミュージアム VOL.3	3,000円
ナムコミュージアム VOL.4	3,300円
にゃんとワンダフル	2,800円
信長の野望・天翔記	5,000円
パーフェクトゴルフ	4,500円
パラッパラッパー	3,300円
Victory ZONE 2 専用コントローラー付	5,000円
ブロックくずし デデンの逆襲	3,500円
プロ麻雀極PLUS	3,300円
フィッシュアイズ	3,500円
V-Tennis 2	3,500円
ブリーディングスタッド	4,000円
ぷよぷよ通 決定盤	3,300円
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	3,800円
ペブルビーチの波濤PLUS	4,000円
MASTERS新・遥かなるオーガスタ	4,000円
麻雀大会Ⅱ Special	4,500円
マジカルホッパーズ	3,800円
LOVE GAME'Sかわいいテニス	3,500円
ラスベガス・ドリーム2	4,000円
ルパン三世カリオストロの城 再会	3,500円
レイクマスターズ	3,500円
レイジレーサー	3,300円
レイストーム	4,000円
ワールドスタジアムEX	3,000円

CD買取価格表

CDのまとめ売りが 10枚で 500円プラス 20枚で 1,500円プラス 30枚で 3,000円プラス

—この他のタイトルもジャンジャン買取します。どんどん送って下さいネ。—

★最新作"特高"買い!コーナー★

タイトル	買取金額
ASKA〉ONE	2,000円
天方直美〉ティアーズ	2,000円
イエローモンキー〉SICKS	1,800円
稲葉浩志(B'z)〉マグマ	1,800円
井上陽水奥田民生〉ショッピング	2,000円
エヴリ・リトルシング〉(AVCD11544)新作	2,000円
尾崎豊〉Before the Seventeen	4,000円
加地秀基〉ミニスカート	2,000円
カヒミ・カリィ〉クロコダイルの涙	2,000円
globe〉(AVCG70002)新作	2,000円
斉藤和義〉新作(FHCF2359)	2,000円
陣内大蔵〉View	2,000円
鈴木祥子〉Candy Apple Red	2,000円
T.M.Revolution〉restoratio~	2,000円
TWO-MIX〉BPM BEST	2,000円
徳永英明〉bless	1,800円
THE991/2〉MORE(THAN100)	1,900円
中西圭三〉Spinning	1,700円
中森明菜〉DOLCE	2,000円
浜田省吾〉初夏の頃	1,700円
原田知世〉I could be free	2,000円
広瀬香美〉welcome-muzik	1,800円
ザ・ブーム〉BOOM2	2,000円
布袋寅泰〉(TOCT9823)新作	2,000円
堀内一史〉mirror man	2,000円
松任谷由実〉Cowgirl Dreamin'	2,000円
Mr.Children〉(TFCC88099)新作	2,000円
ROUAGE〉(PHCL5052)新作	2,000円
渡瀬マキ〉(BVCR782)新作	2,000円

J★POP高価買取一例・・・

タイトル	買取金額
イエローモンキー〉ベリー・ベスト・オブ・Y・M	1,700円
〉上記以外のアルバム	2,000円
ジュディー&マリー〉全CD	各2,000円
古内東子〉全アルバム	各2,000円
ブリッジ〉2800以上のCD全て	各2,000円
ミッシェル・ガン・エレファント〉全アルバム	各2,000円

★洋楽最新作"特"買いコーナー★

タイトル	買取金額
エターナル〉新作(TOCP50100)	1,700円
グリーンデイ〉スーパー爆発ライヴ(1+2)	2,000円
ジャミロクワイ〉SINGLE BOX	3,500円
デヴィッド・ボウイ〉アースリング	1,700円
ビー・ジーズ〉新作(POCP7215)	1,700円
フィア・ファクトリー〉リマニファクチャー	1,700円
フリービー〉トゥルー	1,700円
U2〉POP	1,700円

★★★オムニバス盤・他★★★

タイトル	買取金額
サントラ〉スワロウテイル・バタフライ	1,500円
オムニバス〉80's Alive/3種	各1,500円

ゲームソフトを売るときの注意

※ゲームソフトは3本以上になるように送ってください。(送料、現金書留料がかかりますのでいっぱい送ってネ!) ※ソフトの買取金額は、箱、説明書、付属品がそろっていない場合、この表の金額の約3割となります。 ※FC、PC、MD、ゲームギア、ネオジオ、バーチャルボーイは買い取りできません。 ※サターン、3DO、PC-FX、プレイステーションのソフト、及びゲームハードは、箱、説明書なしでは、買い取りできません。 ※キズ、汚れ、破損、落書き、ケース割れのものは、買い取りできません。 (注)返品はできませんので、発送の際は買取価格や注意事項をよくご確認下さい。

CDを売るときの注意

※CDアルバムは5枚以上になるように送って下さい。※帯無し、ケース割れのもの、汚れ、レンタルシール付きは、マイナス100円。スリ傷は程度によりマイナスになります。※ひどい傷、音飛び、表紙無しは買い取りできません。 (注)返品はできませんので、発送の際は買取価格や注意事項をよくご確認下さい。

●CD・TVゲームを売るためには…

★18歳未満の方は、保護者の氏名記入、捺印が必要です。必ず、電話番号を記入して下さい。 ★ソフトは郵便小包、もしくは宅配便で左の住所に送って下さい。 ★送り状は必ず保管して下さい。ソフト送料は、申込者の負担になります。 ★現金書留の料金(600円)は買い取り金額の合計から引かせていただきます。 ★同じタイトルのソフトは、お一人1本までとさせていただきます。 ★買い取り代金は着後2週間以内に必ず送金します。(みなさんからの申し込みが多い場合、多少遅れることがあります。) ★おもちゃ屋さん、ファミコン屋さん、CD屋さん、新品、特価処分品買い取りします。 ★買取金額はすべて税込価格です。 ★この表にないものは、電話で確認して下さい。そのまま送ってもOKです。 ★3月分は、3月25日発送分まで、有効です。 ★(月1回の掲載のため)この本に載っていない時でも買取します。お気軽にお電話ください

King of 高価買取 ゲオ 流通センター

お問い合わせ:0568-33-8655

朝10時から夕方5時まで 土、日、祝日休 ホームページ:http://www.geonet.co.jp/

〒486 愛知県春日井市高山町1-8-4「GAMEST買取」係

下記のことが書いてあれば、どんな紙でもOK! GAMESTの何月号か?を忘れずにね!!

買取申込書 ゲーメスト3月29日号

保護者氏名 ㊞	本人氏名	ソフト1	4
住所〒		2	5
電話番号	勤務先(学校名) 年齢 歳	3	6

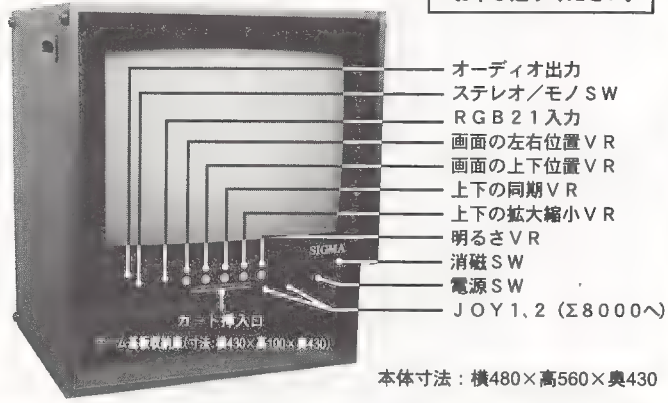
ゲーセン基板の最終兵器V-9

バーチャもOK!

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

V－9の特徴

* モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
* モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
* 5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
* ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
* 縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
* RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

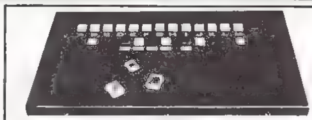


AV－5000の特徴

* ゲーム基板をテレビに映す装置です。
* テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
* くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
* 超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　¥9,800（350×200mm）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

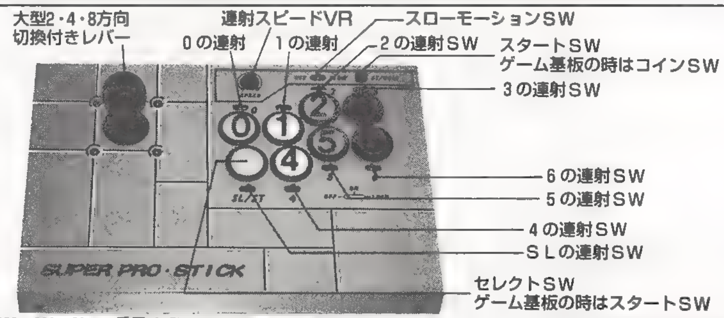
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード…… ¥3,500
RGB15コード…… ¥5,000
S端子コード……… ¥2,500
VHFコード……… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…． ¥5,000
RGB15延長コード…． ¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



* スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ¥4,000
* ネオ用コード(型番N)……………………… ¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD)……………… ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…． ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…． ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)………… ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)…………………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)……… ¥2,500
* サターン用コード(型番ST)……………………… ¥4,000

＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

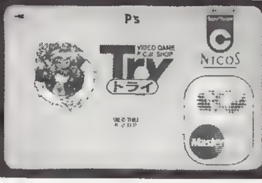
* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
* 送料は全国一律600円です。
* 代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子通販部
TEL.0794(84)0476／0794(85)1933
FAX.0794(85)6577
営業時間 12～21時

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000
その他ほとんど在庫有り	
ナムコ	
鉄拳3	予約受付中
スーパーワールドスタジアム'96	特価
ダンシングアイ	特価
ソウルエッジVer.Ⅱ	特価
鉄拳2Ver.B	特価
マッハブレイカーズ	30,000
アウトフォクシーズ	30,000
子育てクイズマイエンジェル	48,000
ニューマンアスレチックス	8,000
コズモギャングザパズル	4,000
ローリングサンダー	25,000
源平討魔伝	25,000
イシターの復活	特価
ホッピングマッピー	70,000
ファイネストアワー	55,000
オーダイン	20,000
アサルト（P付）	45,000
ドラゴンスピリット	25,000
パックマニア	15,000
ギャプラス	10,000
ディグダグ	10,000
マッピー	10,000
ゼビウス	15,000
トイポップ	40,000
リブルラブル	30,000
スーパーパックマン	25,000
ニューラリーX	28,000
スカイキッド	35,000
パック&パル	38,000
ギャラガ	7,000
ボスコニアン（海外）	15,000
クラックス	1,000
グレートスラッガーズ	500
グレートスラッガーズ'94	500
スーパーワールドスタジアム'95	2,000
コナミ	
ヴァーサスネットサッカー	特価

対戦とっかえだま	特価
実況パワフルプロ野球'96	15,000
進め対戦ぱずるだま	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま（サブ）	20,000
グラディウスⅡ	18,000
A-JAX	22,000
サンダークロス	22,000
サンダークロスⅡ	22,000
ゼクセクス	25,000
ガイアポリス	22,000
餓流禍	10,000
セクシーパロディウス	30,000
ツインビーヤッホー	30,000
ガイアポリス	22,000
餓流禍	10,000
出たなツインビー	6,000
パロディウスだ！	6,000
パンクショット	3,000
フラックアタック	12,000
恋のホットロック	48,000
ローラーゲームス	4,000
イーアルカンフー	10,000
ジャイラス	10,000
スーパーバスケットボール	2,000
スーパーコブラ	20,000
タイムパイロットC	8,000
スクランブルC	15,000
アミダーC	5,000
データイースト	
スカルファング	30,000
マジカルドロップ	3,000
ドラゴンニンジャ	7,000
ウルフファング	15,000
スタジアムヒーロー	1,000
ワールドカップバレー'95	8,000
アクトフェンサー	6,000
ミステリアスストーンズ	15,000
空手道	5,000
対戦空手道（海外）	5,000
アイレム	
Xーマルチプライ	16,000
メジャータイトル2	4,000
四川省	2,000
四川省Ⅱ	5,000
ロードランナーⅣ	20,000
トンマ	3,000
R-TYPEⅡ	12,000
エアデュエル	8,000

クイズF1 1.2フィニッシュ	2,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
デッドオアアライブ（ロム）	特価
ギャロップレーサー	特価
アルゴスの戦士	18,000
雷牙	8,000
リムロッキングバスケットボール	500
ガンディーラー	1,000
ティードオフ	3,000
シルクワーム	5,000
スイマー	16,000
ガズラー	15,000
バンプレスト	
マクロスプラス	特価
美少女戦士セーラームーン	特価
SDガンダムネオバトリング	7,000
マジンガーZ	20,000
ガーディアンズ	40,000
マクロス	15,000
メトロ	
バルキューブ	10,000
大牌砦	10,000
牌砦2	5,000
ぽいっと	2,000
カネコ	
ギャルズパニックⅡスペシャルエディション	18,000
ギャルズパニック	6,000
DJボーイ	6,000
アルファックスZ	2,000
SNK	
サイコソルジャー	80,000
怒（P無）	10,000
サスケVSコマンダー	30,000
名人戦	3,000
バトルフィールド（P無）	2,000
ASO	14,000
ハル21	20,000
ゴールドメダリスト	1,000
ジャレコ	
ゲーム天国	32,000
グラティア（サブ）	10,000
湾岸戦争（サブ）	4,000
シティコネクション	32,000
銀河任侠伝	25,000
ぶたさん	25,000
ロッドランド	12,000
テクノスジャパン	

トライ　ホームページ開設！
http:/ www.try-inc.co.jp/

ダブルドラゴン	4,000
ダブルドラゴンⅡ	3,000
ダブルドラゴンⅢ	2,000
V.BALL	1,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
出世大相撲	5,000
その他	
プライマルレイジ	10,000
卒業証書	3,000
ねらってチュー	6,000
ススメ！マイルスマイル	5,000
グランドストライカー	2,000
上海Ⅲ	30,000
ムスタング	7,000
ソニックウイングス	6,000
達人王	15,000
ドギューン	10,000
ホラーストーリー	5,000
クレイジーコング	15,000
カンガルー	18,000
ザ・ディープ	5,000
ミスタークーガー	14,000
エアーウルフ	10,000
リバーパトロール	48,000
カイロスの館	5,000
レディバグC	10,000
MrDoC	4,000
MrDoVSユニコーン	18,000
MrDoワイルドライド	16,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ	特価
E雀ハイスクール	58,000
ファンタジックラブ	特価
CD麻雀コスプレ天国	特価
スーパーリアル麻雀PⅡ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000

スーパーリアル麻雀PV	12,000
トリプルウォーズ	4,000
トリプルウォーズ2	4,000
カルチャースクール麻雀編	3,000
麻雀ビタミンC	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀放浪記	2,000
麻雀占い伝説	2,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
ミラージュ	4,000
下取りコーナー	
ストリートファイターEX	相談
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファー	相談
マーブルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
サイキックフォースEX	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	30,000
トライゴン	12,000
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーSTERRA	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	10,000
バルトリック	22,000
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	220,000

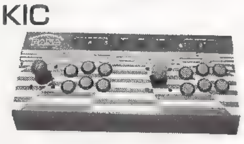
CPSⅡボード 高額買取り中!!

シグマ電子



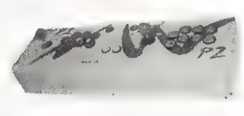
AV-5000 ￥26,000

KIC



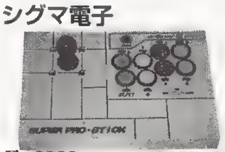
パナカスタムロング ￥34,000

ハッピー商会



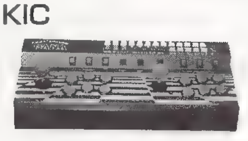
VEGA Jr. ￥29,800

シグマ電子



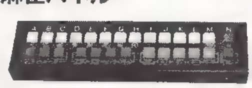
Σ-8000 ￥15,800

KIC



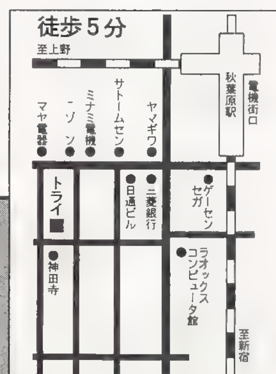
パナツインロング ￥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ￥7,000





株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ヴァンパイアセイバー
ストリートファイターZERO3
鉄拳3
予約受付中！

カプコン

ストリートファイターⅢ	新作
ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN vsストリートファイター	特価
クイズなないろドリームス	特価
ロックマン2	特価
ストZERO2アルファー	特価
ストZERO2	特価
スーパーパズルファイターⅡX	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	18,000
X-MEN（ソフト）	10,000
パワードギア（ソフト）	25,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストⅡX（ソフト）	4,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト）	32,000
1941	30,000
ニモ	45,000
U.Sネイビー	15,000
キングオブドラゴン	15,000
マジックソード	15,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ストライダー飛竜	25,000
大魔界村	25,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
ファイナルファイト	15,000
クイズアンドドラゴンズ	6,000
クイズ殿様の野望2	7,000
マッドギア	4,000
カプコンワールド	1,000
1942	8,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	特価
バーチャファイター3（PCB）	特価
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB）	特価
バーチャファイター2.1（PCB）	特価
バーチャファイター2（PCB）	特価
（貴方の部屋まで配達OK）	
ぷよぷよ SUN	特価
プリクラプリンセスクララ大作戦（ST-Vソフト）	10,000
蒼穹紅蓮隊（ST-Vソフト）	特価
STVダイナマイト刑事（ソフト）	特価
STVデカスリート（ソフト）	特価
STVゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	特価
STVばくばくアニマル（ソフト）	1,000
STVファイナルアーチ（ソフト）	2,000
STVエジホン探偵事務所（ソフト）	2,000
STVサンドアール（ソフト）	6,000
STV水滸演武（ソフト）	3,000
STVバーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
STVファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	4,000
STVバーチャファイターキッズ（ソフト）	4,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	10,000
イチダントアール	6,000
コラムス	3,000
ドラゴンボールZ VR・VS	8,000
バーニングライバル	10,000
ザ・Jリーグ 1994	3,000
クラッチヒッター	2,000
MVP	1,000
テトリス	6,000
忍	10,000
フラッシュポイント	2,000
コットン	18,000
ワンダーボーイ	15,000
テディーボーイブルース	23,000
ティップタップ(海外)	15,000
ペンゴC	10,000
チャンピオンベースボール	2,000
ヤマト	12,000

タイトー

G-ダライアス	予約受付中
ファイターズインパクトエース(サブ)	98,000
まじかるで～と	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	32,000
パズルボブル3（サブ）	特価
クレオパトラフォーチュン(サブ)	特価
パズルボブル2X（サブ）	5,000
パズルボブル2（サブ）	4,000
バブルメモリーズ（サブ）	10,000
バブルシンフォニー（サブ）	3,000
逆鱗弾（サブ）	3,000
究極タイガーⅡ（サブ）	800
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	4,000
ダライアス外伝（サブ）	4,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
カイザーナックル（サブ）	1,000
ライトブリンガー	25,000
レイフォース	18,000
達人	8,000
スペースインベーダーDX	6,000
ハットトリックヒーロー	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
ファイナルブロー（サブ）	2,000
メタルブラック（サブ）	10,000
メイズオブフロット	3,000
タイガーヘリC	4,000
WGP	10,000
リターンオブインベーダー	10,000
リングファイター	3,000
バブルボブル	20,000
チャイニーズヒーロー	3,000
レイメイズ	25,000
スーパークイックス	3,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
陸海空	20,000
ジャングルキング（海外）	23,000

NEO・GEO業務用

MV-1B	特価
MV-1A	特価
MV-1F	特価
ソニックウイングスリミテッド	特価
マネーアイドルエクスチェンジャー	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	28,000
ティンクルスタースプライツ	特価
わくわく7	25,000
サムスピ天草降臨	25,000
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	12,000
神凰拳	10,000
龍虎の拳外伝	5,000
メタルスラッグ	15,000
マジカルドロップ2	35,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
得点王3	4,000
将棋の達人	特価
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000
オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快王GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000

カプコン

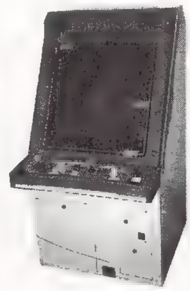
Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

￥98,000～



タイトー



カナリー ￥60,000～

アイレム



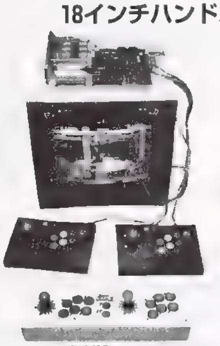
マドンナ ￥68,000～

コナミ



DOMY Jr. ￥70,000～

18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付￥98,000
ストⅡタイプ ￥70,000
別売コントローラー（重り付）￥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品￥68,000 中古￥46,000

セガ



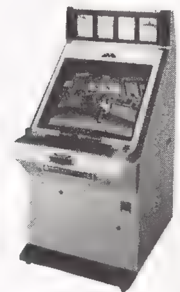
エアロシティ ￥58,000～

セガ



アストロシティ￥100,000～

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ￥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

Good Luck!! そしてボム

火星大気圏突入

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

最終面ポイント攻略「紫電」

出遅れたら即ボム!!これを心がけよう。

担当：MVP

いよいよ最終面であるが、まずは覚えておいてほしいところがある。それは紫電というキャラは攻撃力が低いため、常に押され気味になるということだ。

とにかく敵の配置を覚えて速攻を心がけること。そしてボムを惜しみなく使うのが重要だ。

ここでは以前の屠竜のパターンでは少し紫電にとってツライ部分にしぼって攻略していくことにする。では早速いってみよう。

A…中型機の誘導

Aポイントは中型機が重要であるが、その前に青ザコを2回5倍で倒せるので、それを紹介しよう。

まずスコアの表示のすぐ右に位置してウェブをALL RANGEにして待機。照準音がしはじめたら下まで一気に敵が出る。そしてハイスコア表示の右のラインまで横に移動してそのまま上へ行こう。ここで1回MAXになるはずなので発射する。そうしたら再び下にさがり一番下のラインで左右に動く。これでもう1回MAXになるので発射しよう。計2回で10万点近く入るぞ。

レーザーをよけたらいよいよ中型機だ。屠竜と同じように出会い頭でまず1回、そしてすぐに左側を上に移動しつつ1回。そして下にいって待ち、中型機が左に来たところで1回。そしてもう1回発射しつつ右に移動。そうすると中型機が右にくるので、左へ移動してすれ違うときに1回。

この計5回の照準で中型機の第1段階はあと1回で壊せる。このまま照準して後からくる赤ザコにかけて発射するか、もしくは第1段階をすぐにショットで破壊してから照準して同じく赤ザコにかけて発射してもいい。

B…ボムの使い方

まず最初に6面でぶち当たる難関であろう。手前の赤ザコを画面外照準で処理して弾を撃たせないようにしておこう。

さて中型機が2機出現したらすぐにボムだ。このときウエブを閉じておくこと。

クリア重視ならば集中型ボムで一掃できる。

少し稼ぐのならば、拡散ボムを使う。そのままボムの効果時間中にウェブを展開して左右3カ所ずつ計6カ所に照準して発射しよう。この1回の発射でうまくいけば2ついっぺんに第1段階を破壊できる。第2段階はショットで破壊してしまうとよい。

もしも1機だけしか第1段階を破壊できなくてもやはりショットで破壊してしまおう。

C…速攻重視

基地内部に突入したら、とにかく開閉砲台、赤ザコ、ホバー戦車を素早く片づける。左右に大きく動いていこう。そして中型戦闘機が出てくる左上で待機。ここで一番左にいるのが重要だ。

さて中型戦闘機に照準する音がしたら、MAXになりそうなところで発射。これはどういうことかというと、きちんとMAXになったのを確認したのでは遅いということ。ある程度の段階で発射してしまおう。

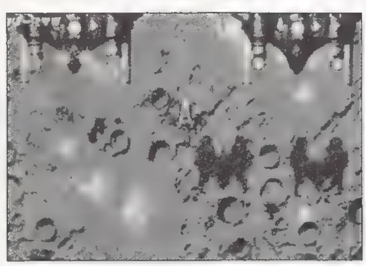
再びウェブを開き、少し下にさがりつつもう1度発射する。これで3機いる中型戦闘機のうち残りは右1機になる。これはウェブかショットで慎重に破壊する。

さてこの後右側のホバー戦車や開閉砲台にはかまわずに再び左上へ行く。この後の中型戦闘機×5に備えるわけだ。

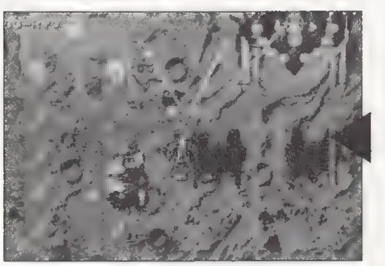
先ほどと同じように画面外照準×2で速攻で左側2機を破壊しよう。

そして残った3機のうち一

Bポイント



まずは拡散ボム。

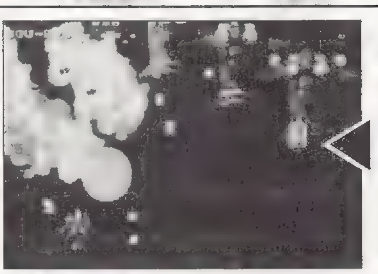


そして照準発射をしよう。

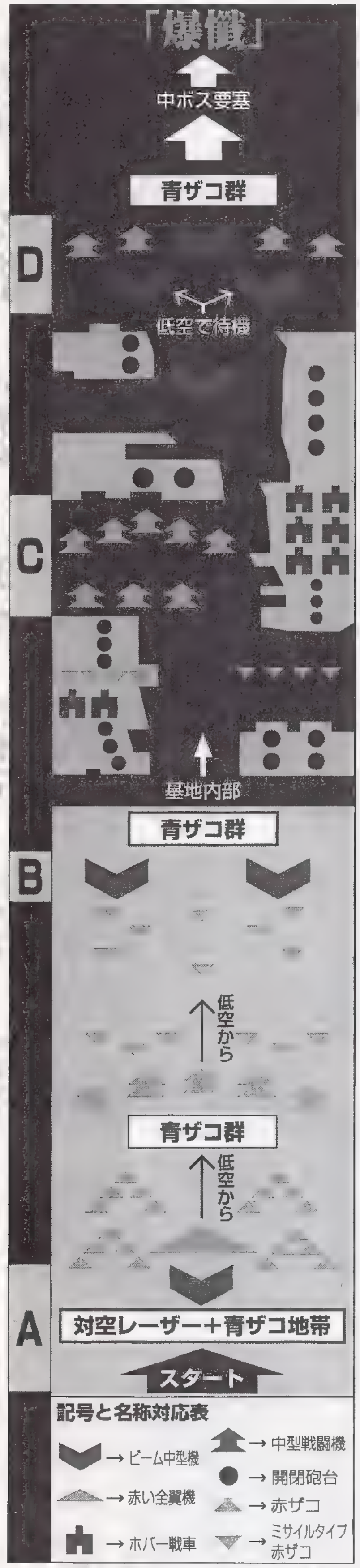
Cポイント



最初に2機を破壊しておくのが重要。



ここもまずは2機を破壊。残り3機は気合かボムだ。



番左の奴に照準発射をしてあとはショットで破壊。残りは2機だが、これを破壊しようとして右へ行くと破壊していなかったホバー戦車に弾を撃たれるので無理はしないこと。

この場面は一瞬でも遅れるともうパターン的に無理なので、ボムを使うのもいい。実際ノーミスできれいに決まったことはあまりない。

D…またボムだ!!

直前の中型機は気合で破壊してもいいし、安全に端でよけに専念してもいい。

さて、この中型機が去ったら左上へ行く。そう、ここもCポイントと同じように中型戦闘機に備えるわけだ。従って画面外照準によってまずは左側の中型戦闘機を速攻で破壊する。

このとき2回目を少し下にさがりつつ発射していくのがポイントで、2機を破壊したら出現してきた中央の中型機の目の前に斜め下に移動していく。ちょうど画面中央にいく感じだ。

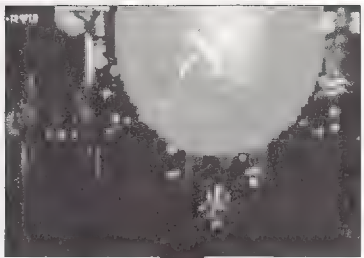
そして中型機の中心よりやや右のライン（1キャラ分ぐらい）に少し移動してすぐに集中型のボムを発射する。

これで下準備OK。あとは左に移動して低空にいる中型機を2機きちんと破壊してしまう。

これは屠竜のパターンと同じであるが、今のところ安全かつ点数もそこそこ稼げる優良パターンだ。

注意したいのが屠竜のところでも書いてあるが、右端の中型戦闘機を残すということ。ボムを撃つ位置に気を配ればいい。

Dポイント



この位置にボムを落とすのだ。



残った中型機はきっちり破壊するといい。

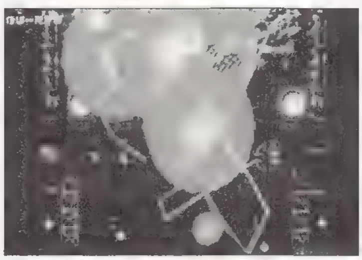
中ボス要塞

なるべく上のほうに位置しておいて、出現と同時に照準発射をしていく。

ここで問題となるのが、いかに早く本体左右の2連砲台を壊すかということ。弾を撃たれはじめたら左上からゆっくりおりてきて本体の弾をよける。この後もう1度、2連砲台の弾を右に移動しつつかわす。あとはスキを見て破壊しにいくしかないが、いかんせん攻撃力が低いのでかなりツライこともある。

そこで、中ボス要塞が出現し終わるぐらいからウェブを開いていき、2連砲台にのみ照準をかけて追尾ボムを使って一気に2連砲台を破壊してもいい。

これは下の砲台を使って中ボス要塞に倍率を倒すときに有効であるが、別にクリア重視ならば最初に集中ボムを真ん中に撃てばそれだけでかなり楽になる。ここは各自で決めてほしい。



最初に追尾ボムを撃っておくと後が楽だ。

「爆機」

いよいよ終着駅である「爆機」との対決だ。

奴には主に3つのシーンがあり、

①中央砲台
②左舷→右舷エンジン部
③機首ドーム

に分別される。どれもが一大イベントで、気を抜いていなくてもやられることが多い。では順番に見ていこう。

中央砲台

ここはできればビーム砲台×6のうちいくつかは倍率をかけて破壊したい。本体は安いので気にかけなくていい。

ビーム砲台にのみある程度ダメージを与え、ウェブをALL RANGEにして照準発射していけば何個かは壊せるはず。クリア重視ならば中央砲台にショットで撃ち込んでいけばいい。

エンジン部

エンジンを相手にするときに厄介なのが、翼に付いている開閉砲台だ。これは弾を異常なくらいばらまいてくるので次のパターンを使う。

まず3つのうちの中央の砲台に重なる。そして翼端側に少しずれる。こうするとエンジンに近いほうの砲台が1つだけ開くが、自機が近くにいるので弾を封じられるのだ。この砲台を照準発射で速攻破壊して、一気にエンジンの反対側に移動する。これで開閉砲台残り2つはスクロールアウトした状態なので速攻でエンジンを破壊しよう。

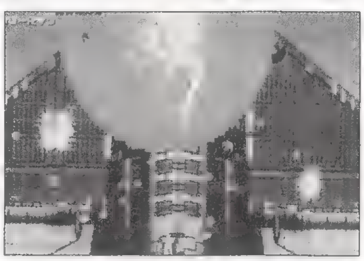
エンジン破壊に時間をかけると開閉砲台が再び出てきて弾を撃ってくるので注意。

機首ドーム

出会い頭の小型固定砲×6と左右の開閉砲台の攻撃が激しく、とても紫電で速攻破壊するのは無理っぽい。

よって直前の青ザコ地帯で右上に位置しておき、ゆっくり中央下に移動しよう。このころになると砲台がすべて開いているので、集中ボムをかましてやる。後は屠竜と一緒。

以上で紫電の攻略は終了。まさかクリアが一番遠いキャラとは思ってもみなかった。君たちもがんばってほしい。



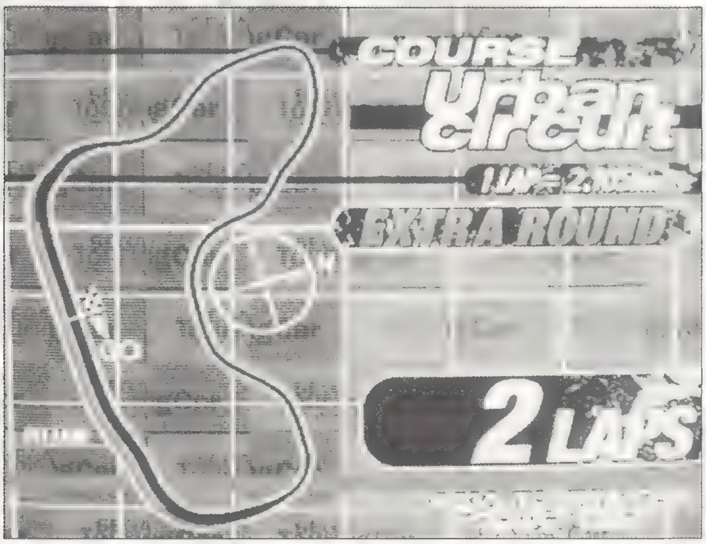
開幕ボム。避けようと思う人は一度死ぬでしょう。

最後まで気が抜けない!!!EXTRA ROUND

SEGA Touring Car Championship

暗い上に狭い!ここがいっぱい練習できたら…。少しでもお役に立てればと思います!

担当：ずるずる



さて今回は、エキストラステージへトライだ！

究極攻略はさておき、いかにここを1位でゴールするかに焦点を置き、攻略していく。

それもなんと、壁ターンをしてでも！という内容！「どうせぶつかるなら自分の意志で！」というモットーでね！逆に難しいかも…。

EXTRA ROUND

ぶつかって?でも完走!
もちろん1位でだぞ!



しっかりコースを暗記！これで視界の悪さを解消だ！

スタートはローリングスタートなので問題はない。当然ながら1位スタート。なぜって、当然でしょう！1位になってないとここへ来られないのだから！

この1位を守り通すのが攻略となるぞ！

スタートしたら加速をさせつつ1つ目の左カーブに入るための準備をしていく。

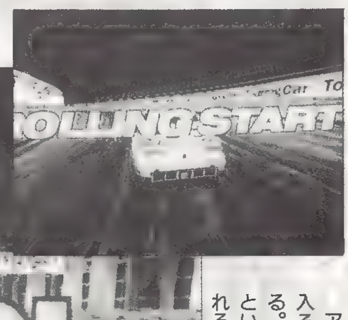
1つ目の左カーブは、前半が緩めで、後半、きつくなるというもの。そのため、ついハンドルを切るのが甘くなったり、早くからインに入ってしまい、オーバーランしてしまうためにミスが起こる。

まずはこのカーブの形を覚えることから。

次はライン取り。

1つは、しっかりアウトから入り、きつくなる後半に合わせ、アクセルを緩めて進入していくもの。

もう1つは、強引に突っ込み、ぶつかるのを基本としたラインだ！これで1位を守りつつ走り続ける！





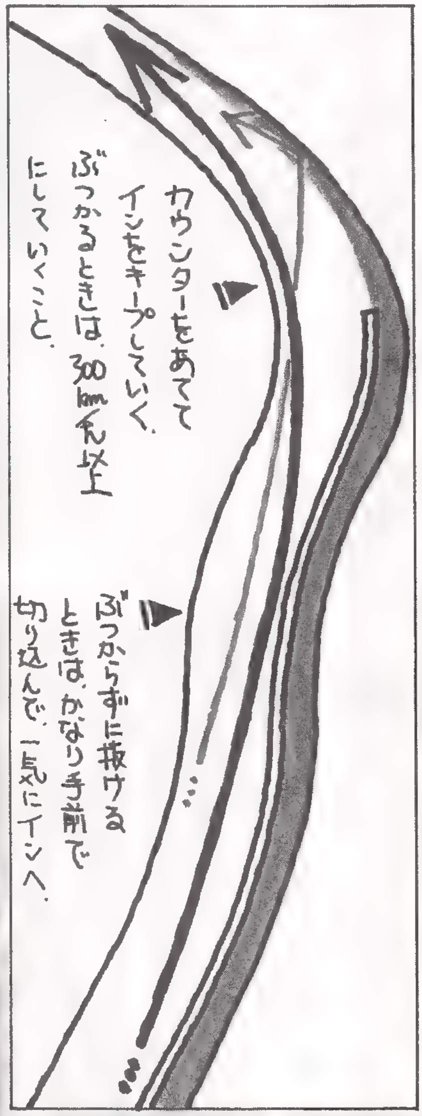
アウトから少しずつインへ入るコツは、「ガマン」にある。「絶対にふくらまないぞ！」という強い意志がここで試されるのだ！

ぶつかるラインは、逆に開き直ってしまうパターンだ。

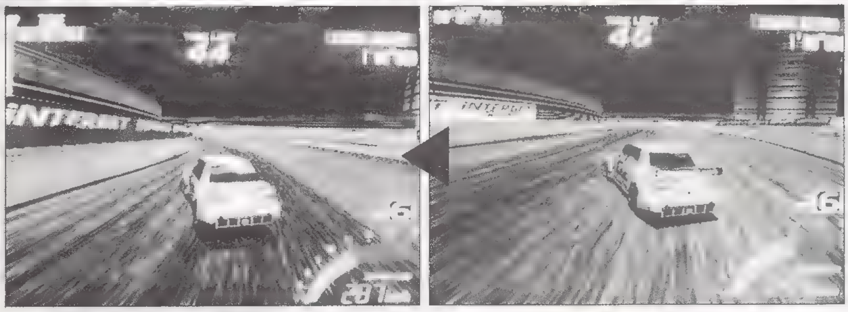
そのため、ラインは最短コースを取りつつ、角度を考えたものとなる。難しいかも！



ぶつかるターンで楽をしてしまおう！でも切り忘れるな！



左カーブを終えると屋根のあるコースへ。ほとんどトンネル状態！先がわからん！



コースが狭くなった中でラインをトレース！

慣れないうちは、グワングワンぶつかってあっという間にライバルに抜かれてしまう。

これを防がねば！1位を守るのは無理！まずはコースの暗記から！それを理解した上でラインを作っていく。

いかに全開で走るかが追い越しをさせないポイントだ。



すぐ切り返すことでインへ入れるようにしよう。

でもさすがに最初から全開はつらい。無理をして不安定な走りをしても仕方がないので、カーブの連続するところは、その手前でアクセルを一度オフにするようにし、ラインを少しでもトレースしやすくしてやろう。

あとは、強引ではあるが、思いきり切り込むことで少しドリフトをさせ、ふくらむのを抑える走りをしてやるのもいい。だが慣れてきて速く走れるようになってきたら、そのドリフトはやめてできるだけグリップさせて走れるようにしたい。

確かにドリフト走行は楽しいのだが、このゲームの場合、速さに結びつかないので。

グリップ走行にして難しくなってくるのは、切り返しのあるコーナー。

ドリフト走行であれば、一気に切り返し、クルマの向きを一気に変えていけばいいが、グリップ走行ではその切り返し部分は長くなるため、始めるタイミングが難しくなるのだ。少しでも遅れれば…ふくらむことに直結するからだ。

それを考えると、最初からアクセルを緩める走り方でグリップ走行に徹するほうがいいかもしれない。

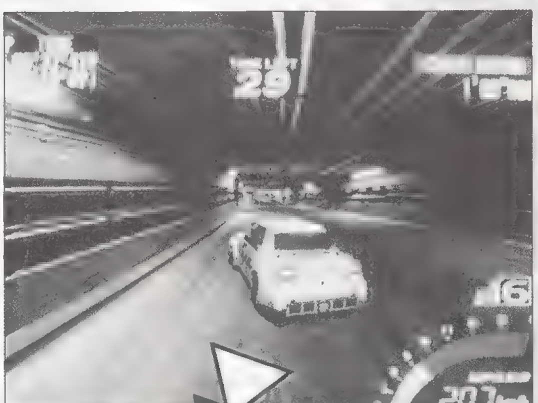
走り方を変えるのってそれほどやさしくないからね。

地道にやるか、走りの幅を作るかはプレイヤーの君が決めるといいだろう。

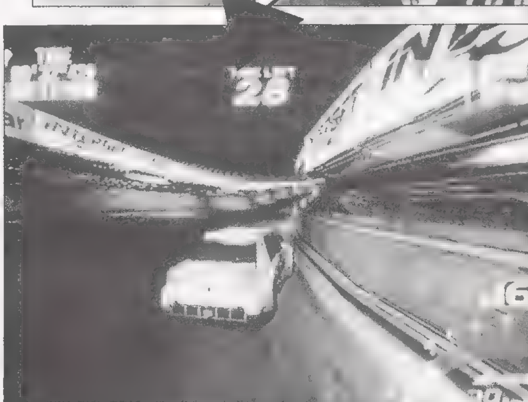
このエキストラステージでは、そのコースの幅の狭さも難度を上げている。

いかに正確に切り返すか、これがミスをなくし、そして速く走ることにつながるのだ。

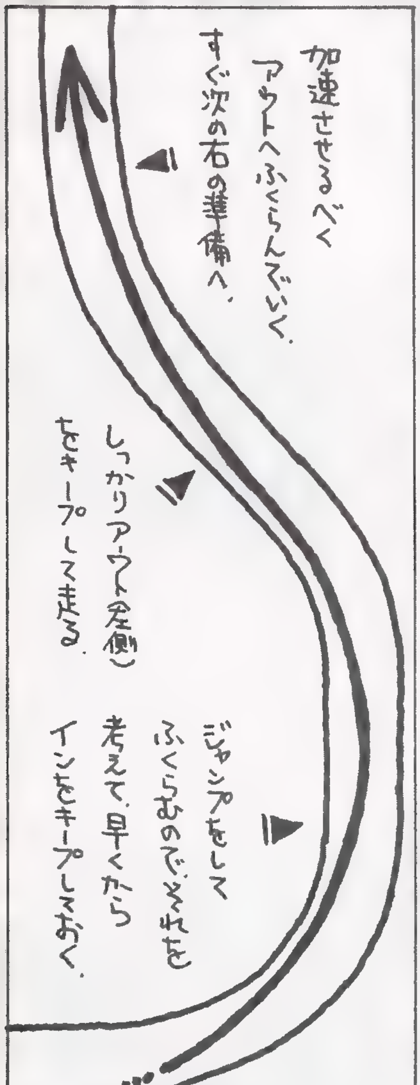
きついカーブ以外でのぶつかってのターンは、大きなタイムロスに過ぎないので、必死にグリップさせること！

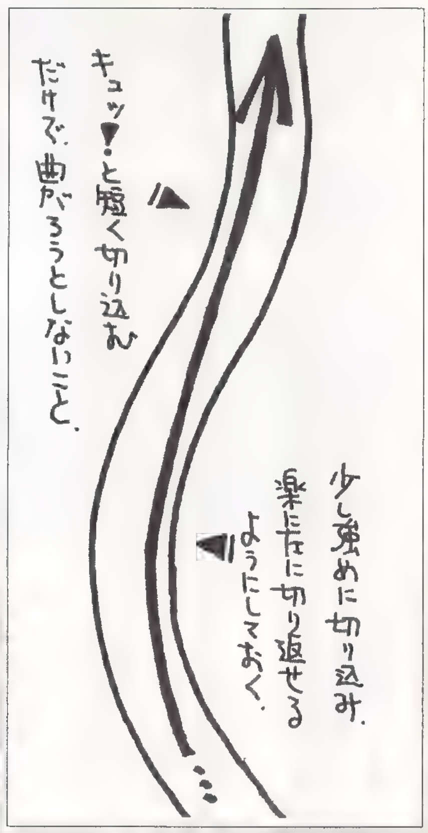


早く反応し、インをキープするぞ！



強引に切り込むとキープしやすいぞ！





狭いコースを全開で走りつつ、後続のクルマをブロックするには、バックミラーも欲しいところ。
抜かれないためには、まずしっかりラインをトレースし、ブロックも行うこと。



少し強引に切り込んでやるとふくらむのが抑えられる。

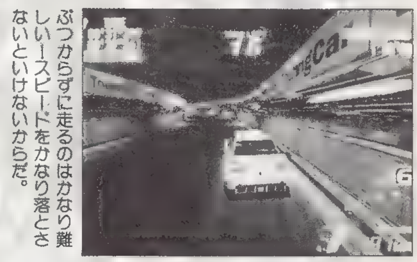
そのブロックは、きついカーブになるほど重要になる。右へのきつめのカーブがその1つ。
全開で走るにはきつい。強引に切り込んでドリフト走行でインをキープする方法もある。これでもOK。
グリップなら、しっかりアウトからスピードを調整し、インをキープする。

ぶつかるターンなら、少しでも高いスピードを維持すべく、ぶつかるまでは直進状態にして、ロスを少なくすることが重要になるぞ！



緩いカーブでは、少しでも速く走るために努力をする！

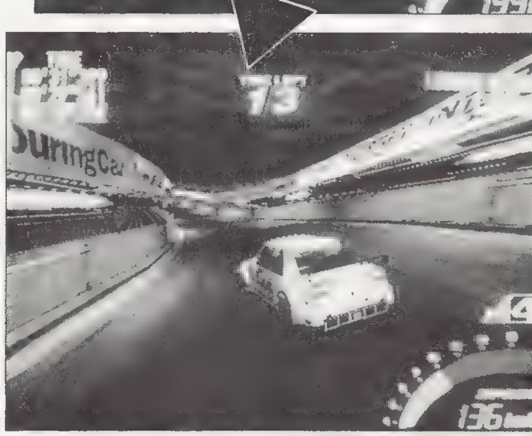
その先のうねったカーブ群は、暗記の上、早めに切り込むことで、（軽く）直線的に走れるようにする。もちろんこんなところでの壁との接触は論外となる。
そのカーブ群を走り抜けるときつい左カーブへ！
ここをグリップさせて走るには、かなりの回数のプレイが必要となる。
即効性が必要となる攻略となるとやはりぶつかるターンだ！こういった場合は、非常に有効になる！それに全開のままでいいしね！

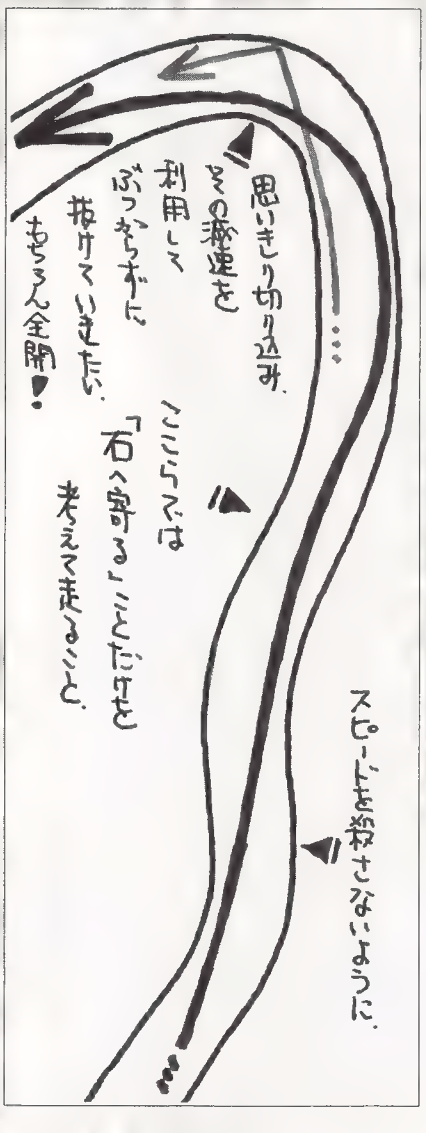


ぶつからずに走るのはかなり難しい！スピードをかなり落とさないといけないからだ。



ぶつかるターンだと非常に簡単になる！





こういったきついカーブは、慣れるのに時間を要する。
このエキストラステージのように、先の3ステージをクリアしてこないと来られないステージは、上達途上のプレイヤーにはまだまだ厳しい。
とくにここ！見通しが悪い上、一番きついとなれば…やるしかないでしょう！
ラインは図にある通り。
真っすぐ、やや左へ（少しでも奥へ進むため！）入り、そこでぶつかってターン！
そしてインへ！
しっかりハンドルを切っておかないと…またアウトへふくらみ、ぶつかるぞ！

軽いS字カーブだが、気を抜くと抜かれるぞ！







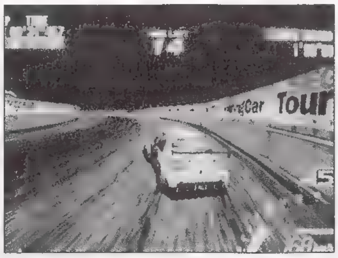
ここはコース幅もあるので、ぶつからずにアウト＝イン＝アウトで走り抜けよう。

一番きついカーブをクリアしたらコースなりに走り、最後のカーブを目指す。

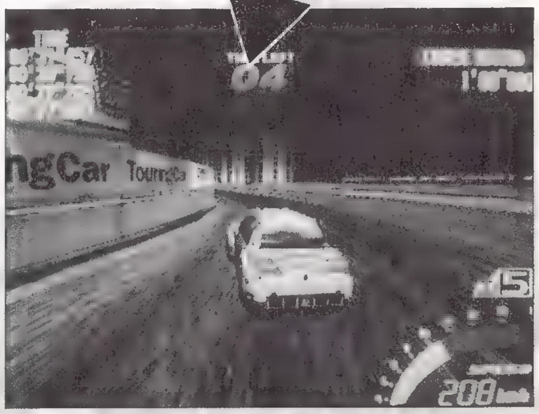
その途中のカーブ、緩いが決して気は抜かないこと。しっかり速く走れるラインをトレースし、後続のクルマを抑え込むぞ！

緩い右を曲がりつつ右側をキープして走り、最後の左カーブへ！

このカーブ、1つ目のカーブほどではないが、少々テクニックを要する。最初はアウト寄りを走り、



ここでぶつかるターンをする場合、後半だと大きく外へ出るので、早めがいい。



後半でインへ入れるように準備をしておくこと。

抜かせないぞ！という意志が強いと、インに早く入ってしまい、後半ふくらんでしまうことになる。するとグリップを失ったクルマは大回りをするだけでなく、スピードもどんどん落ちてしまうのだ。

こうなったら…後続のクルマを抑えることはできない！せっかくここまで1位をキープしてもここで失敗してはどうしようもないぞ！ガマンしてアウトから入れるように。

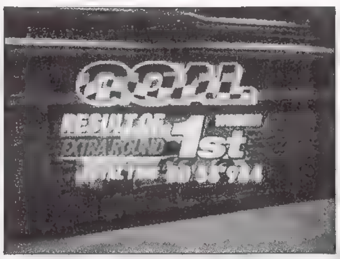


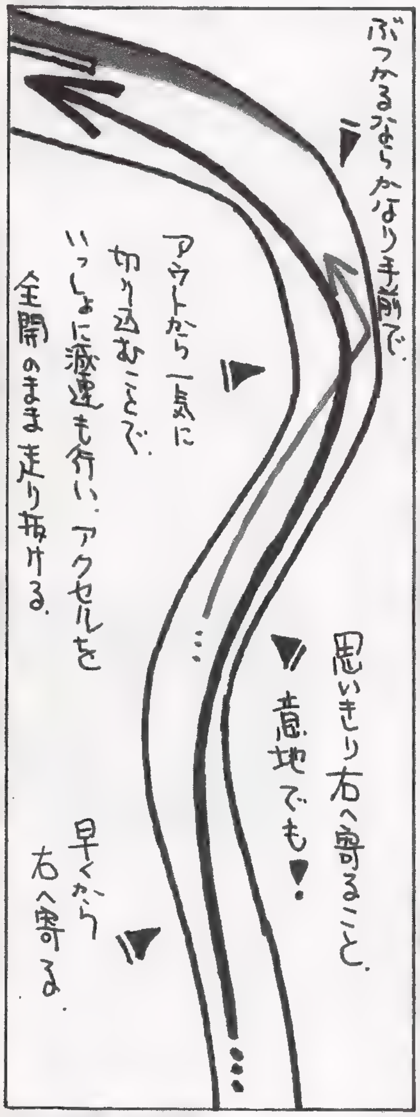
ストレートに入ればあとは加速をするのみだ！

インをキープしつつ抜けたら加速させるべくアウトへ。ストレートが見えてきたらもう大丈夫だ！

あっもう1周あったっけ！きついところだけぶつかるターンをして楽をするぞ！

あとはラインをトレースして速く走るのみだ！





リポート1　リポーター：松山祐之介

コナミ元気ロケ通信

今回から新連載の「コナミ元気ロケ通信」！コナミ直営アミューズメント施設の楽しさを、これからどんどん紹介していくぞ。みんな、よろしく！

全店イベント情報（3/1～3/31）

チルコポルト神戸ハーバーランド店

3／2　メダルTIME ATTACKⅡ大会
3／7　鉄拳3大会
3／8　GTI CLUB逆おにごっこ大会
3／15～25　プリクラ2　デジオde卒業写真キャンペーン
3／21　バーチャロン大会
3／28　SPARKINⅡ豪華景品争奪！電撃イライラ棒大会
＊モーニングサービスとして対戦格闘コーナーでは毎朝全台に9クレジット投入済み！（土、日、祝日除く）

チルコポルト上尾店

3／8　アルペンレーサー2大会（女性大歓迎！）
3／15　鉄拳3大会（賞品および参加賞あり）
3／29　バーチャル卓球競技会
＊メダル2000円以上お買い上げの方およびビリヤード、カラオケをご利用の方には、上尾西口大駐車場の2時間無料券を進呈。

チルコポルトモザイクガーデン店

3／1～3　ひなまつりだ！お菓子取り放題サービス
3／1～31　プリプリステーション・当たりくじ付きサービス
プリクラ・シールホルダープレゼント（シール5枚につき1個進呈）

ビガロ新宿店

3／16　ときメモぱずるだま大会（要参加予約）
3／20　ときメモホルダーバカ取れの日（関東No.1）
3／30　鉄拳3大会（要参加予約）

ビガロ梅田店

3／20　ときメモキーホルダーバカ取れの日（関西No.1）

優待券ご使用について

①.カラオケラブダブ（チルコポルト上尾店3F）2000円割引券（有効期限3／1～3／31）
②.メダル100枚プレゼント券（チルコポルト神戸ハーバーランド店・チルコポルト上尾店・ビガロ新宿店共通、有効期限3／1～4／10。1日につき20枚まで引き出せます）

チルコポルト上尾店

記念すべき第1回はここ、チルコポルト上尾店！3階建てのビルがまるごと総合アミューズメント施設になっている。しかも各フロアが400坪以上の広さで、全館設置マシンの総合数が優に300台超えてるってきいて、すぐにそのスケールを想像できるかな？それじゃ、さっそく各フロアを簡単に紹介していこう。まず1階には、最新体感スポーツゲームやドライブゲーム、プライズマシンが設置されて



いて、入り口すぐ左にはなんとマルゲ屋もあるぞ。2階はメタルゲームと占いゲーム、ビリヤードのコーナーがあってちょっとオトナの雰囲気だ。3階はビデオゲームとカラオケLUBDUB（ラブダブ）のフロアになっているぞ。さーて、キミならまずどっちで騒ぐ？ちなみにビデオゲーム設置台数は新旧あわせて70台以上！



ゲーム大会もいろいろなジャンルで、少なくとも月2回は開催されているそうだ。大会好きなら月間の開催予定をフロアのホワイトボードでチェックしとこう－もちろんこのページの情報も活用してくれよな。

それから、コナミ直営店ってことで切っても切れないのが「ときめきメモリアル」！ここはそのファン、通称メモラーの集う店としても有名だ。なにしろコナミ直営店だけにレアグッズや情報を手に入れるチャンスがあるかもしれないから、イベントともなれば他府県からやって来るメモラーもいるってハナシだ。ノートも何種類か設置されてたけど、ときメモノートはやっぱり大盛況だったぞ。

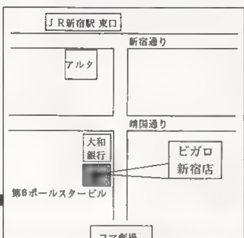
そんなわけで、メモラーはもちろんみんなが楽しめるのが上尾店！女性プレイヤー大歓迎に加えて、イベント時にはコスプレイヤーの募集もあるってハナシだ。キミもどんどん参加して楽しんじゃおう！



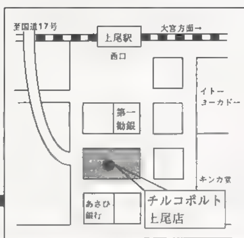
ビガロ新宿店

「うおっ、ここはときメモ館なのか？」

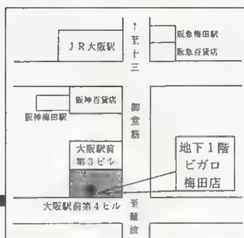
いきなり何だけど、ここもなかなかすごいってのがビガロ新宿店！何せここのときメモの盛り上がりはハンパじゃない！新作ときメモプライズのスピード入荷はもちろん、非売品グッズまでじゃんじゃん放出しているってハナシだ。しかも「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」大会を月一で開催しているといえば、この気合の入りっぷりが少しはわかってもらえるかな？イベントは女性参加者も多くて、コスプレが大人気だそうだ。ノートもときメモネタが充実していたぞ。とにかくメモラーには目が離せないお店だ。



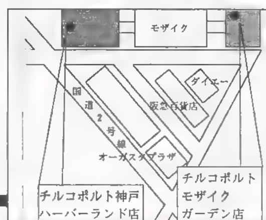
ビガロ新宿店
〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6ポールスタービル1階～3階
TEL.03-3204-7390
営業時間：11:00～23:30



チルコポルト上尾店
〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50（1階～3階）
TEL.048-777-2277
営業時間：11:00～23：00



ビガロ梅田店
〒530 大阪市北区梅田1-11-4大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523
営業時間：9:30～22:00



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内
TEL.078-360-0744　営業時間：11:00～23:00

チルコポルトモザイクガーデン店
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイクガーデン遊園地館内
TEL.078-360-2477　営業時間：11:00～22:00

優待券①
カラオケLUBDUB　2000円割引券
（有効期限3/1～3/31）

優待券②
メダル100枚プレゼント券
（有効期限3/1～4/10）

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



ついに!!アイランド部にも新人のアシスタントさんが入ってきました。これで作業効率大幅アップ!!内容充実で誤植も減るぜ！（希望）

新キャラは春のリニューアルと共に登場する予定なのでお楽しみに。

（祝進級←自分で言うな・渕健）

今月のいっぱつ

我が心のオアー記

☆『オアー!』奴がパンチを放つとき、俺の心に熱い叫びが響き渡る。

モニターに映るのはクラッカー・ジャック。両手の拳と一本のバットで世界を渡る荒くれ用心棒だ。次々と勝利の雄叫びを上げるその頼もしき姿に、懐かしくもほろ苦い思い出が蘇る。

あれはストⅡダッシュの時代。ゲーセンはその人気で大盛況、個人台は順番待ちが先を争い、対戦台の周りは常に人だかり。

まだ波動拳や昇龍拳などのコマンド技もろくに出せず、いや、それ以前に6つものボタンが並ぶコンパネに拒絶反応があった自分は、16歳の高校一年生だった。

当時、「歩きながら波動拳」から始めたストⅡダッシュ。上級者のめくりアッパー昇龍拳やソニック4段に憧れを抱きつつも、しかし、自分の目は次第に誰も使っていない一人のキャラに向いて行った。M・バイソン。自分がなぜ彼に惹かれたのかは分からないが、学校の帰りには必ずゲーセンでバイソンを練習した。なぜか周囲からは変な目で見られていたような気がする。

それでも次第に同好の友人も増え、お店の人とも仲よくなった。時と共にバイソンも上手になり、対戦もするようになった。

ある時、誰かに「バイソン君」と呼ばれ、それから自分はバイソン君になった。口癖は『オアー』。実に楽しい日々だったが、悲しいことにもあった。

対戦をしていて、バイソンはあまり強くなかった。飛び道具が飛んでくると困った。負け癖がついて、一人で格闘王（ベガ）にしゃがみ小パンチを連打していた。

それでも自分はバイソン君だった。後にT・ホークというキャラに出会い、バイソンと同じくらいに惹かれ、練習したが、彼も飛び道具は苦手だった。

それでも、それでも自分は楽しかった。それなのに、ついに二人ともなぜかモニターの中から消息を断ってしまった。

そして時は流れ、いつのまにか20歳になった俺の前に、さり気なく彼が、バイソンが帰って来た。何げなく見たストEX、そのクラッカー・ジャックのインストパネルに俺の目が釘付けになったのは言うまでもない。

ダッシュストレート!?ダッシュアッパー!?…バイソンが帰って来た!お帰り!しかも大幅にパワーアップして!

異常に下方向に強く、生半可な反応の昇龍拳など出る前につぶしてしまうジャンプ大パンチ。突っ込んで突っ込んでプレッシャー与えまくりのダッシュストレート。飛び道具連発の腰抜け野郎に真っ向からホームランで対抗する、素晴らしきバット。

今度は9まで数える上に手が膨らむターンパンチ改めファイナルパンチ。裸ネクタイの洋服センス、そしてダッシュ時代以上の破壊力を誇る、飛び込み一発でお花畑直行の連続技。

パンチが唸る。『オアー!』ジャックはきちんと『ストレート!』『アッパー!』と叫んでいるのだが、俺の心には常に『オアー!』と響く。

何い?波動足払いだと?そんなものはホームランヒーローで返す!そしてダッシュストレートオアー!キャンセルクレイジージャック（K押し）オアオアオアオアとどめだオアー!

強すぎる?バイソンの苦悩を知らぬ者に言われたくないな。バイソンを笑うものはバイソンに泣くのだ（?）。

本当に、これは4年間耐え続けたバイソン使いへのご褒美だ。ありがとうアリカ、ありがとうカプコン。いくぜ大足払いすかしファイナルターンパーーーンチ!

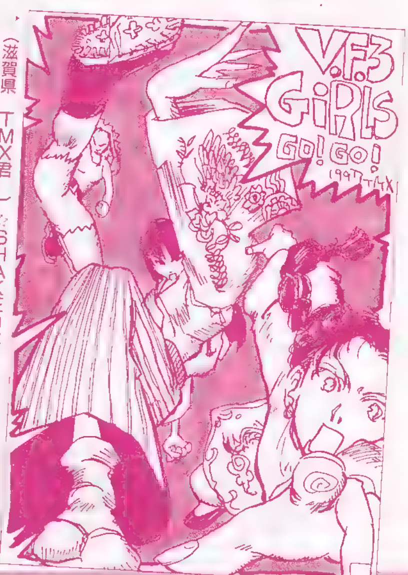
『オアー（これは本当に）!』

先日、地元を離れている友人が帰郷した。久々に「バイソン君」と呼ばれた。嬉しかった。

（岡山県　KAG三厳君　）

☆シビい上に洒落てる上に無法に強いぜC・ジャック!まさにバソユーザーには夢のキャラだ!明日もホメラソだー。

でもバイソン使いへのご褒美って…バソってXのころから異様に強くなかったか?



（滋賀県　TMX君　）☆SHAKEn×3 UP ME!
時代に跳べない奴お断り。

がぶりよりゲーマー人生



いきなりゲーマー度チェック

[　　]EX
かっこに入るゲーム名を答えよ。

- ストリートファイターEX
  まあ簡単ですね。ゲーマー度50
- サイキックフォースEX
  これも余裕だね。ザンギ養成度200
- レインボーアイランドEX
  ちょっとムズイ？ゲーマー度75
- プライムゴールEX
  意外と知られていない？ゲーマー度92
- ゲーメストEX
  ゲーム名って言ってるでしょ！広告度1942
- XEXEX（ゼクセクス）
  ああ、ものは投げないでください。グはァ。
  そんなのわかるか度∞

（東京都　USA君Ⓑ）

燃えよリピド

レゲーコーナーにギャルパニが入った。

俺はマジにギャルパニがうまい！ギャルパニランキングモード15段だ（ウソ）。

さっそくプレーイ！イエーイ、ヌーチャレンジャー！ぐはっ！なんかランクが高い！

しかし負けん！次々にクリアしていく俺、もはや神の領域だ！

そのとき、不意に俺は、取り囲まれていることに気づいた。そう、そのときはまさに小学生の下校時間。やられた！

押し寄せるプレッシャー。小声で交わされる話が嫌が応にも心身を圧迫する！お、俺を見ないでくれ！

…さらばギャルパニ。今度は早朝、やってやるぜ！

（埼玉県　DOR君ⓒ）

☆こーゆーちょっとしたイベントがゲーマーを、人を、そして歴史を作っていくんだろうなあー。壮大やのう。



（香川県　菅野MAR君③）るそっちリミットブレイクの刻。

二人のガッツでガッツ2ーだ（終わり）

ムックによると、エックスメンVSストリートファイター』に於いて、ベガとマグニートーのボスチームは相性が良く、戦略的なのだそうだ。

そこで、もしもあらゆるゲームの世界がクロスオーバーした場合、名コンビたり得る組み合わせにはどのようなものがあるか、考察したい。

◎『キャプテン・アメリカとE・本田』

その国の理念を象徴してみようコンビ（?）。両者ともパワーで押せ押せだ！

◎『ロレントとブロッケン』

イッちゃってる軍人コンビ。ヴァリアブルコンビネーション（以下VC）は、マインスイーパーとジャーマンエクスプロージョンで爆発しまくりだ！

◎『アポカリプスとG・サイクロン（VA）』

サイズ的にもバッチリと思われるコンビ。言うまでもなくVCはドリルハリケーンだ。

◎『バルログとウルヴィー』

勿論クローコンビ。華麗と野性の二大個性が絶妙の戦略性を生む…ホントか？

◎『ダルシムとベラボーマン』

手足が伸び～るコンビ。ヨガヨガベラボーベラボーと試合中とてもうるさいのが難点。

◎『デミトリと三島カズヤ』

何となく髪形も似ているぞコンビ。カズヤがデビル化してデミトリが本性を現せば、もう怖いもの無しだ!?

◎『ゲーニッツとキング』

オロチ一族の牧師と野獣神父のクリスチャンコンビ…ってオイ、相性悪くねーか？

◎『草薙京と溝口誠』

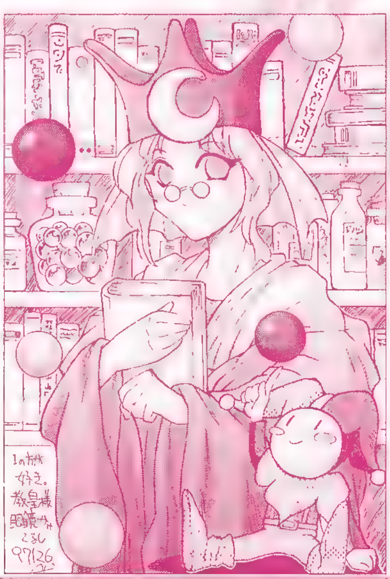
怒涛の留年コンビ。爽やかさとむさ苦しさが同居する。もちろんVCのボイスは『ごおおっい！くらいいやがれぇ！』

◎『ブルーノ・デリンジャーとレイ・マクドガル』

無論、ダイナマイト刑事コンビである。ブルーノが敵をコショウで足止めし、レイがダンダンダイナマイト！これが黄金パターンだ！

◎『レッドドラゴンとゼットン（ウルトラマン）』

巨体でファイヤー！がテーマ。VCでは画面を覆い尽くすブレスと一兆度の炎の玉が敵を襲う！逃げ場の無いアナタはもはや消し炭。

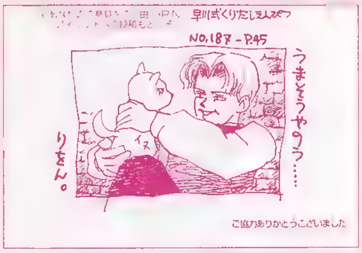


（埼玉県　あきうせいさん④）3では怒涛の如くキャラ増加。これで好きなタロットを選べるやね。

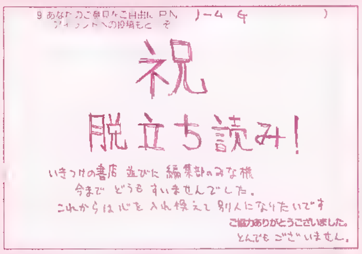


（静岡県　握り愛君②）一年たった今でも人気健在。ゲーセンでしか遊べないってのが強みかね。

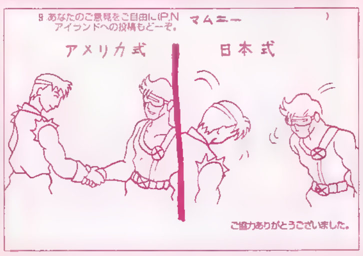
花見の友に
つっこみ三昧



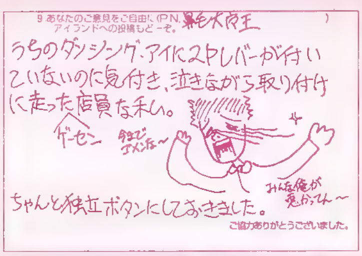
↑含みのある笑いはそーいう意味だったのか。⑥



↑贖罪として定期購読を申し込みたまえ。⑦



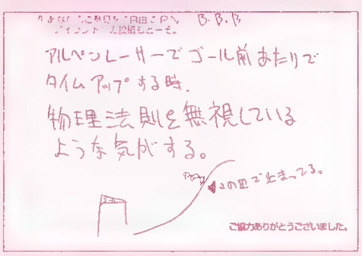
↑日本式は落ち着くけどしまりがないのう。⑧



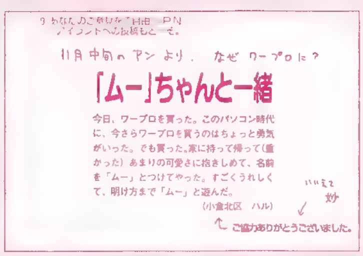
↑宇津木次郎の孤独な戦いは終わった。⑨



↑アイランドは電車読み危険地帯。⑪



↑後ろ髪引かれる思いで。⑩



↑ムーちゃんの名字ってやっぱり「羅」かなあ。⑫

■『電車でGO！』があるなら、『クレーンだYO！』とか『ショベルでGO！』が出るかも。
　ビル建設ステージとか。
（宮城県　ツインBeeファイターカブト君Ⓗ）
↑ジャンボでGO！…あり？

■学校の机に「小鉄事件未だ許せず」と書いてあった。う～む、全国にいったい何人こういう人がいるんだろう。
　もう立派な社会問題ですね。
（長野県　人形使いTai！君Ⓘ）
↑くッ…割と炎の宿命（byボ○ムズ）な感じ。アイランドムック…こいつは修羅場だぜ。

■プリプリステーションを見かけたけど、どーしてもあの前に立つ勇気がない。
　名刺がほしい…。
（神奈川県　追撃弾君Ⓙ）
↑東京(ゲ)屋の前にも置いてあるから、人気のない所を狙って名刺をこさえるとよかろう。ついでに婦女子のみ合同撮影可。

◎『デュラルとポリ吉君』これも見た目で勝負なチームだが、引退間近なポリ吉君の粘り腰に期待したい。
◎『如月未緒とフェリシア』別名狙い過ぎチーム。メガネっ娘の儚い視線とネコ娘の肉球で一部マニアはメロメロ。勿論VCはアイランド瞬獄殺だ！
◎『田渕健康と火引弾』メスト読者の誰もが一度は夢想するコンビ。そのヘッポコさぶりは宇宙一。
　いやあネタが尽きたぜ。どこが考察だったなんて詮索は無しさ。じゃ次回を楽しみにね。
（愛知県　王気・撃竜衛君Ⓓ）
☆鉄拳のクウマとバトルクロードのラスボスってのはどうだろう。アンチョッキーか。

日本全国春一番

麦ちゃん保護のため、以前ゲーメストでまるるんに対してのめくり攻撃不許可命令が下ったにもかかわらず、なおもめくりを敢行してくるふとどき者がいます。
　これでは麦ちゃんが危なくて、ろくに対戦できません。何か良い策はございませんか。
（福岡県　飛車君Ⓔ）
☆つねに画面端にいる（0点）。何か良い策が思いついたらアイランド宛に送ってくれ。



→（大阪府　よしずなさん⑤）
☆やっぱり忍者大学ってのもあるんだろうか。

97年最強格闘ゲーム登場！カネコ・MIDWAY共同制作!!その名も『ジャッキー・チェンVSモータルコンバット』！
　飛び散る血しぶき！ド派手な究極神拳！そして理不尽に強いCPU！見事究極神拳を決めた暁には『一番』の文字で称えてくれるぞ。
　…うわあ一本当に出ないかなあ、そしたら基板買っちゃうよ。貯金しなくちゃ（暴走気味）。
　でもジャッキーはラスボスで使えないの。とかいうオチも分かる人少ないだろーな。
（埼玉県　ケロパス君Ⓕ）
☆『今、熱中しているゲーム』の所にはジャッキー・チェン、『早くプレイしてみたいゲーム』の所にはジャッキー・チェン2と、しっかと書いている彼。これからの業界が楽しみである。

こんなアクションゲームは好きだ。
・プレイヤーキャラの通常技になぜかMAX八稚女がある。
・1ミスするとプレイヤーキャラの巨大ロボが出てくる。
・ラスボスとして右からいか○や長介が出てくる。
・出てくるがそのまま左へ消える。
（兵庫県　ササ君Ⓖ）
☆突如として彗星の如く現れた「好きだ」シリーズ。今後どうなるかは君ら次第だー。

燃えよ青春!!



近所のゲーセンにSCUDRACEが入荷されたので、さっそくプレイと思いシートに座りブレーキを踏むと、何とブレーキが動かないではないかっ。
さっそく店員さんにそのことを言うと、「ああ、それこわれているんじゃなくてブレーキが堅いんですよ」と言われた。
オレはそのとき消滅したかった。

（埼玉県　さるくんⓀ）

宇宙時代の新技術

☆こんばんは！真夜中ショッピングの時間となりました！世界中のびっくり商品をお届けするこの番組！今日は（でも再放送）すごい格闘家ですよォ！

…それは楽しみですね！それではVTRどーぞ！

ハイこちらスタジオでーす。あらおじさん何やってんの？

「格闘ゲームがキレイ過ぎるんだよォ。ロレントを使ったらすごい闘いになると思ったのに…」

ああ、薬用ロレントね。これからのポリゴンにはそんなんじゃダメだよ、コレをつかわなきゃ。（どん）

「何だい、それ？」

※知らないなんて遅れてるね。これは『ドクトリン・ダーク』さ。まあ見てなって。

「ああ！リュウの首をしめちゃった！…おお！彼の道着が黒に染まって…殺意の波動が…こりゃスゴイや！」

だろう?ドクトリン・ダークを使ったら、そこは即戦場、クリーンな試合なんて、オサラバさ！このドクトリン・ダーク一本で、リュウからチュンリーからザンギエフまでOK！それじゃ次はゴウキと対戦してみるよ。

「さすがにそりゃ無茶ってもんだ」

まあ見てなさいって。

《解説》

薬用軍人ドクトリン・ダークは宇宙開発の技術を応用した、プロも使っているキャラクターです。ロレントの30倍残酷です。

（VTRのオジサン）

「いやあ、50年ゲーマーやってるけど、こんな残酷な奴はディグダグ以来だね！妻も喜んで使っているよ」

（オバサン）

「うちのチュンリーったらいつ来るかドキドキしてて、も う『殺った！』としか言わないんですよォ。ドクトリン・ダーク様々ですわ。ホホホ」

（ワカモノ）

「立体化してから、ケンの表情が怖いんだよ。どーしてかなって思ったら、ほらやっぱりドクトリン・ダーク。もうこいつなしじゃポリゴンは遊べませんよ」

世界中で大ヒット！宇宙開発の技術を応用した抜群の非道さ！ドクトリン・ダーク！

今回は何と一人分の値段に2Pカラーもお付けして、フルセットにてご奉仕！さらにリュウ・ケン、モルモットとしてザンギエフも付けて、500円！（分割払い、一生ローン可能。送料は2億円）

スタジオに戻ります。

「うわー見てよコレ、ゴウキが真っ黒になって怒ってるよ！」

ほーらドクトリン・ダークの力が奇跡的だってこと、分かってくれたかな？これにリュウ・ケン・ゴウキが付くんだから、連続技も試しまくれるってワケさ。

「すごいや！…あ、負けた」

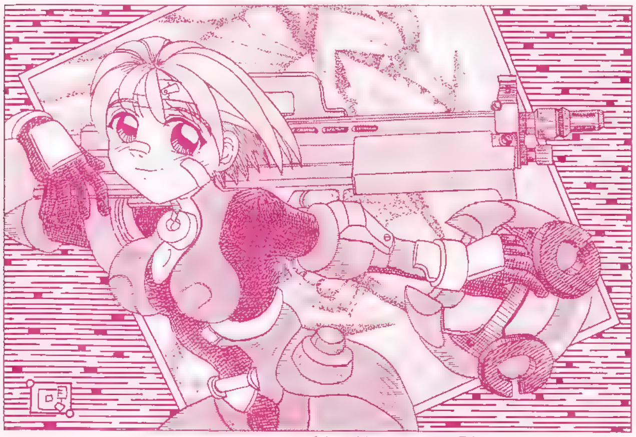
それでは今までのハイライトシーンをもう一度見てみましょう！（※から5～6回くり返し）

すごいですね。私も立体ストII始めてみよーかと思っちゃいました。それでは次の商品です。『等身大軍人娘ドリル』…（以下略）。

追伸…当たり外れはあるんだろけど、あの包丁はすっごく切れる。そりゃ、大小計9本も、僕は要らなかったけどさ。

（広島県　菅原敬君Ⓛ）

☆私もルアーセット買っちまいそーになっちゃった。釣りやんないのに…。凄いぜ。



↑（山口県　QQQ君⑭）
☆礼儀正しさでは歴代トップクラスですね。町内&地球の平和は彼女にお任せだ。



↑（宮城県　UUUさん⑬）
☆とっかえ玉はウパ太かバニラに限る。共にあっさり一発死可能なところが熱い。



↑（埼玉県　かみしろ慶君⑯）
☆設定資料集はどうだったかね?久々にカルマの高いページでいい塩梅だったろ。



↑（新潟県　毒マムシさびしん坊車君⑮）
☆両者レスラーという点しか共通点ないやん。

こちらこだわり派



「横浜アリーナ」…甘いな。その程度では。
近所では「名古屋アキラ」大増殖中。
（愛知県 負一式攻撃機たわけ丙Ⓜ）

開放された場にいるということ

☆私もゲーセンにおけるナンパ行為について考えてきました。私も友人たちもゲーセンでナンパされた経験があり、中にはNo.187アイランドの小原さんと同じようなことをされた人もいます。

ナンパは大半の女性にとって怖いし、迷惑です。が、小原さんのおっしゃっていることは、何だか見当違いの意見に思われます。

ゲームセンターはアミューズメントパークであるわけですが、「ナンパが怖くて入れない」とは、一体どういうことなのでしょうか。「ナンパが怖い」のは誰でも同じだし、『どこでも同じ』です。

勿論、迷惑極まりない行為ではありますが、ゲームセンターだからといってそれが許されないのでしょうか。それは「ゲームセンター」以前の問題です。小原さんがゲーセンに行くとナンパされるのは「ゲーセンによく行くから」なのです。

でも、もし本当にゲームが好きなら、一人では行けないなどと言えないはずです。一人で行くのが怖いなら、二人連れで行くとか、予防策ならほかに、ナンパされるような雰囲気を作らない、服装を変える（制服での出入りは避けたほうがいいかもしれません）などと、いくらでもあると思います。

「ゲームセンター（も）実社会となんら変わらぬもの」であり、自由に人が集まって良い場所であるということは、社会的な常識は当然あるものとしても、ナンパはある意味仕方なく、ゲームを提供してくださっているゲームセンターがそこまでして環境を管理する責任はないはずです。また、管理する必要もないと思います。

求められるのは個々の常識的な行動であり、マナーです。犯罪めいた行為で困っているのなら、法的手段に訴えるまでのことです。

ナンパが怖くてゲーセンに行かないのも、怖くてもゲームが好きだから行くのも個人の自由です。でもあなたはそこでゲーセン通いを辞めてしまう程度のゲーマーなのですか？私は不快なまでのナンパ（ただしどこからどこまでがナンパなのかもまた問題ですが）を認めたくはありません。が、「ナンパが怖くてゲーセンに入れない」というゲーマーは、ゲームに対する愛情も情熱もそこまでしかないのではないでしょうか。

誰もが女の人にとっても居心地の良いゲーセンであることを望んでいるとは思いますが、「開放されたゲーセン」の時代に今、いるのですから、そのことを喜ばしく思おうではありませんか（ちなみに、不純な動機で店内に入る人が存在するようになったのも「開放されている」ために引き起こされてしまったので、当然仕方がないのでは？）。

「開放されたゲーセン」の負の面も認めざるを得ませんが、この世界にいたいなら、またゲームを本当に愛するなら、自分のことは自分で守りましょう。

「ナンパされたい」というのでは断じてありませんが、私は個人的にゲームを通じていろんな人と知り合い、話をしたいと思っています。

せっかく共通の趣味を持っている人が集まっている場所に来てるんだからねぇ。

（大阪府 アジの素さんⓃ）

☆一般化したゲーセンだからこそ、という指摘のお便りでした。ナンパが起こるってのはゲームセンターがメジャー化したという一つの証なのでしょうか。

確かにゲーセンでゲームを介して知人ができるってのは素晴らしいことですよね。その点は多いに歓迎すべき点でしょう。…でもやっぱり不純な動機でのナンパってのは困りもの。この辺、紙一重なのが考え所なんでしょうか。



↑（新潟県 コカール君ターボ君⑱）
☆今じゃノートも忍者道具の一つになってるかも。

店の雰囲気も重大要素です

☆No.187の小原さんのような悩みを持つ女性は、ほかにもまだ沢山いると思います。

僕の彼女もゲーム好き（しかもメチャうまい）であるのに、一人ではゲームセンターには行きません。

本人に聞いてみると、小原さんのような、怖い思いをしたことがあるからとか…。

さらに、対戦台に乱入したとき、こちらを覗かれるのや、大声で叫んでいる客が怖いと言ってました。

一人でゲームセンターに入ると、客の視線が非常に気になるとも聞きました。

都会のほうのゲーセンではそういう所も少なくなっているようですが、田舎のほうではまだまだ「ゲーセンは男の遊び場」的イメージが抜けません。

もっと全国的に、ゲームセンターには「女性が入りやすい」雰囲気を作っていってほしい。

（東京都 DOK君Ⓞ）

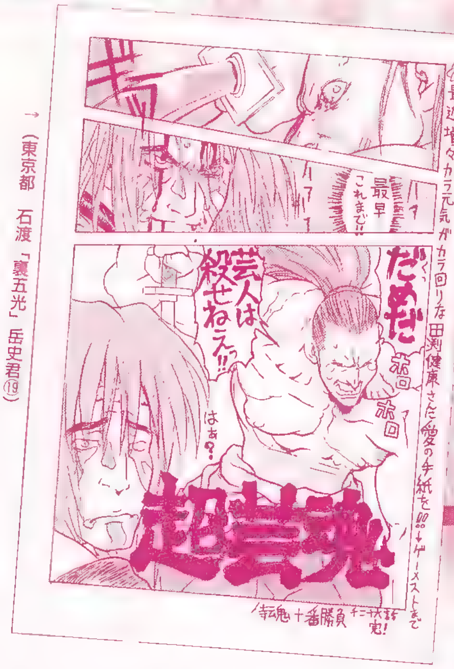
☆確かに、プリクラの周りには沢山いるんだけど、それ以外の場所では全然見かけないってのが多いよーな気が…。

できれば入荷するゲームのみならず、店の内装や外観などにも一工夫凝らしてみてはいかがかな。「ゲームするならあの店よねぇー」と、近隣の女子高に広まるぐらいの店づくりを目指して頂きたい！



↑（大阪府 終夜禮さん⑰）
☆探索するならタイトー系のお店。あとX。クレオパトラって芸達者なのね。

納税を忘れずに超芸魂



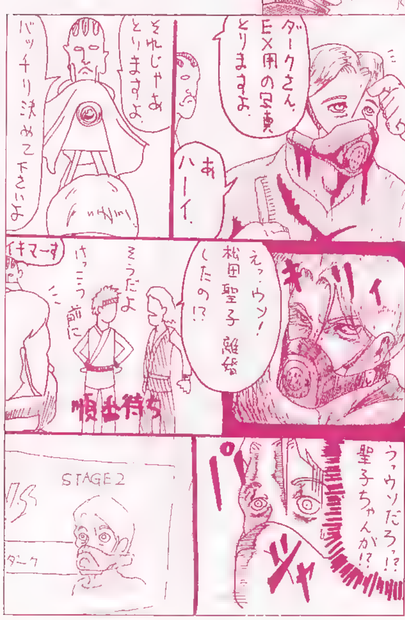
（東京都　石渡「裏五光」岳史君⑲）



（福岡県　ハイパーT君㉑）☆科は同じやろ。



（広島県　棺君㉗）



（千葉県　S.N.O君㉒）☆そんなわけでして。

ゴー・ザ・レイストーマー
（R-GRAY 2編）

バシィービシバシドーん。機体から発射されたカミナリ状のレーザーが（耐久値一発倍率オッケィな）ザコどもを次々と砕け散る破片へと変えていく（もちろんパターン）。「ひゃっはっはぁ、俺様のイカズチの味はどうだあー、んー!?」彼はいつもこうだ。近未来でメカチックな機体のくせに古の香りをホーフツとさせるカミナリレーザーに酔いしれているのだ。しかも16ロック。R-GRAY1の2倍。調子に乗るわけである。だが、こんな彼も以前は、「お、おい、どこ行くんだよ!?そっちじゃねぇーそっちじ

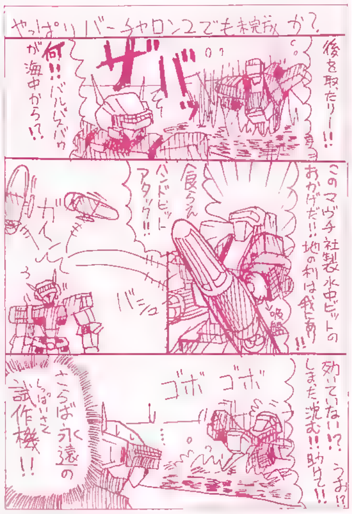


（京都府　村田真吾君⑳）：やっぱりあれは鉄道会社スカウトマシンか。

やねえんだよおおおっ！
「おーい戻ってきてくれよー。俺が悪かったから、そんな低空の戦艦にロックした俺が悪かったから戻って来て、あ、スクロールしちまった」
と、4面あたりでオチャメな一面を見せることもあったのだ。しかし、最近の彼はバリバリのパターン化を遂行。そして私を見るといつも、
「まーた256倍やっちゃったよ。悪いねえ、俺ばっかり儲かって。へへっ」
などとほざきやがるのだ！まぁ彼自身が血の汗を流すような努力をして見つけたパターンならば、私もその屈辱に耐えることもできよう。
しかし！私は知っている。彼が以前こっそり某新声社発行の誤植多発雑誌のムック、『レイストーム』を一心不乱に見ているのを！
私はそのとき、ちょっと痛みが入っていた堪忍袋の緒が切れる音を聞いた。
そこで私は季節がらもあり(年末)、そんな彼にお歳暮でも贈ることにした。もちろん、中身は最高級クレイジービット詰め合わせ。死ね！
（著者　R-GRAY1・現在セラフィム監獄にて懲役200年に服役中）
（岡山県　笹野啓君Ⓟ）
☆フッ…8ロックには8ロックの生き方が…あるサ…。



↑（神奈川県　きしちさん㉓）
師匠は選ぼう。



↑（沖縄県　Ut君㉔）
☆俺、水上仕様チョロQにムリヤリ付けてたんだよなあ…（←マヌ）。

実はッ人気コーナーッなのかっ？
シリーズ・嫌だッ

『こんなレースゲームは嫌ですね』

・最高速度392km／時。しかし制限100km／時。
・もし超えるとパトカーが乱入。
・クラクション付属。やたらとうるさい。
・自爆ボタン有（しかもうっかり押してしまいそうな所にある)。
・自家用車からロードローラーまで幅広いカーセレクト。
・所々に落とし穴がある。
・なぜか道に人が倒れている。
・ガソリンスタンドがある。入ろうとすると爆発する。
・プレイしようとすると、ゲームの周りにシャッターが降りる。
・外の車とクラッシュすると、エアバッグ（塩味）が出てくる。
・ゴールすると店長が出て来て「当た～り～カランカラン」と言ってくれて、空から内閣総理大臣が降りてきて賞状をくれて去っていく。
・土足厳禁。
・常に火花が出ている。
・とても画像が悪い。
・でもたたいたら直る。

（兵庫県　サイキッカーin1997君Ⓠ）

☆ああ、本当に嫌だなと思わせる項のほかにあってもいいな感のある項もあるのだが総合的に見るとやっぱヤダな。

『こんな筐体は嫌だ！』

・隠しコマンドに対抗し、隠しコイン投入口システムを採用している。
・電源を入れるとまず、「宇宙意識」についての説明と胡蝶蘭を自宅で栽培するときの諸注意が画面に現れる。
・毒針機能OK。
・プレイヤーののどを守るため、水蒸気が出ている。
・体感プレイを感知するとスピーカーから「なにあれーきしょいー」という声が出てきやがる。
・蹴りを感知すると内蔵のカメラで顔を撮影され、ネットに流される。
・プレイ後、日常における様々な悩みや葛藤を解決するアドバイスをいただける。
・美女がプレイするときにはレバーがせりあがってくる。

（大阪府　ノートいぱねまゥング君Ⓡ）

☆割と本格的に嫌だ感が出てます。テレカ当たり。



↑（大阪府　榎柁武男君㉖）
何か王様いっつも苦労してんなあ。



↑（石川県　粉ふきイモさん㉕）
☆いつまでたってもけものみちだなあ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●ツインイーグル&スーパーリアル麻雀PⅢ、見つめていいよ夏休み大増刊号のCDを買います。希望価格明記・保存状態明記のうえ連絡ください。（③）
（〒980宮城県仙台市青葉区八幡1-8-2-202　及川久哉）

●ネオジオCD版「超人学園ゴウカイザー」を送料込みで5千円で買います。80円切手同封で連絡ください。（③）
（〒425静岡県焼津市小川新町3-8-24　田中由起子）

●侍魂のナコルルのタペストリーを買います。希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。（③）
（〒545大阪府大阪市阿倍野区北畠1-22-19　下村剛史）

●D&Dシャドーオーバーミスタラのシークレットファイルを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。また年間通して私の代わりにシークレットファイルを買ってくださる方を募集してます。もちろん送料等は払います。（③）
（〒824福岡県行橋市行事7-28-14　井上恵子）

●X-MEN vsストリートファイターのビデオ（美品希望）を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。（②）
（〒712岡山県倉敷市北畝2-9-34　西原朱美）

売ります

●アイドル雀士スーチーパイⅡLimited97卓上カレンダー、非売品闘神伝ジグソーパズルを売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。（③）
（〒654-01兵庫県神戸市須磨区妙法寺字若山1056-3　加治屋毅）

●國府田マリ子ビデオコンサートツアー「終わらないアンコール」のチケット（東京3月22、23日）が余ったので、チケット買えなかった方は連絡ください。（②）
（〒299-02千葉県袖ケ浦市奈良輪735-2　鈴木崇文）

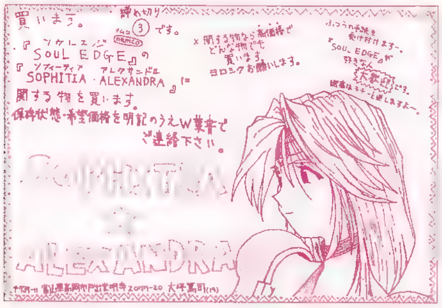
●ナムコビデオゲームグラフィティVOL2（レコード盤）とノアーズVOL8、9をセットで売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（③）
（〒314-03茨城県鹿島郡波崎町矢田部528　長谷川和哉）

●セガゲームミュージックCD19枚（セガVOLシリーズ、1500シリーズ、デイトナ、VR、VFシリーズなど）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（③）
（〒503-24岐阜県揖斐郡池田町八幡2465-3　曽我猛志）

●セガマスターシステムの本体、スーパーカセットビジョン、ぴゅう太のソフトを売ります。リストを送りますのでまずは80円切手を貼付した返信用封筒を同封のうえ連絡ください。（②）
（〒737-04広島県安芸郡蒲刈町田戸1026-1-102　今田隆司）

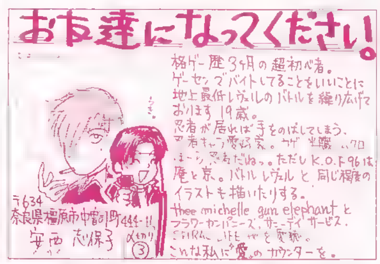
交換・その他

●こちらのカプコンシークレットファイル（スターグラディエイター、ロックマン2、クイズ虹色町の奇跡、ウォーザード、ZERO2）をそちらのカプコン非売品商品と交換してください。まずはWハガキで連絡を。（③）
（〒544大阪府大阪市生野区生野東3-7-39-208　薩上秀行）

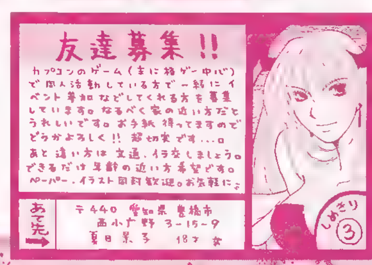












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00□

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・2GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（ ） 都・道 府・県 TEL（ ） ―
フリガナ 氏 名	 年令 才 男・女
フリガナ 学校名・学年	県立 市立・私立 学年 年 在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学相談会(追加・欠員募集対応) 各コースの授業カリキュラム、試験の内容・倍率、校舎見学など当学院の全てから、ゲーム・広告・出版 CG 映像・音楽などの業界への就職や展望等について、コースアドバイザーが1対1でご説明します。当学院の募集は定員制であり、毎月2回入試を実施しているため、残り定員数は日々推移しています。残り定員数については、お電話でも承ります。参加希望の方は、右欄に希望日時を記入して下さい(所要時間 1時間半)。	月　日 時から
一般・4年制対応模擬試験(個人別対応) 入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本入学試験時に受験科目の一部が免除されるという特典(面接と適性検査のみ)があるので、入学試験の傾向を知るためには必修のイベントです。希望の方は、右欄に希望日時(日曜 祭日を除く)を記入して下さい。(所用時間 約3時間)	月　日 時から
'97 バンタン　クリエイターズ　フェスティバル バンタン電脳情報学院の学園祭です。2日間開催するこのイベントは、学生自身による作品プレゼンテーションや各コース担当の講師陣による講演会など、楽しいイベントが盛り沢山です。この日のために創作された作品を一度に見ることが出来るので、在校生の実力を知るには絶好のイベントになるでしょう。参加希望の方は、右欄の希望日に○を記入して下さい(会場は「恵比寿303」になります)。	1日 2日

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒(　　　)　　TEL(　　　)　　—
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

✂ キリトリ線

希望的予想編

MODEL3のサッカーゲームはどうなるのかな？

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

©SEGA 1997

発売を待ち切れないって？じゃあ前作との比較検討をしてみましょうか。

担当：リハビリ中の立來多（塾長）

大胆予想！全24チームの顔ぶれ

初代「バーチャストライカー」は16＋1チームであったのに対し、今回は24チームに増加する。

当然ながら、いくつかの新チームが入ることになる。そこで、どんなチームが入るのかを大胆にも予想してみた。

判断の基準は、ここ1、2年で実際に活躍し、なおかつ観衆を魅了するサッカーをしていたかである。サッカーファンでないとちょっとわかりにくいかもしれないが、まずは読んでみてね。



立來多のバーチャストライカー2新チームエントリー予想

チェコ	新チームの大本命。昨年の欧州選手権準優勝という実績をひっさげて登場することはほぼ確実。システムは守備力重視の4－5－1か5－4－1になるだろう。	◎
ユーゴスラビア	新国家誕生とともに、かつての輝きをとり戻しつつある東欧の雄。個人技の高い選手を揃え、4－4－2スタイルでゲームに殴り込みか。	◎
クロアチア	旧ユーゴの共和国だったが、独立チームになっても力は衰えていない。攻撃型の3－5－2で、前線に能力の高い選手がズラリと並ぶハズだ。	◎
ウルグアイ	南米の古豪。ここ数年は不振が続いたが、一昨年の南米選手権で優勝。伝統のカウンターサッカーで、ゲーム上でも復活なるかどうか注目！	○
ポルトガル	中盤にスター選手がひしめくチームだ。その華麗なパスワークは、いつも観ている者を熱くさせる。ゲームでもプレイヤーを虜にするか？	○
ルーマニア	守りをガッチリ固め、ボールを取ったら一気に逆襲するのが十八番のチーム。5－3－2か4－5－1の布陣で、中央のラインに好選手が揃う。	△
ロシア	もともと地力のあるチームだが、日本に縁のある選手がいないのがマイナスか。能力的には申し分ない選手ばかりなので入っても不思議ではない。	×
オーストラリア	これは単に地域性を考慮しての予想。オセアニア地区を加えればよりグローバルになるからだ。今年のW杯予選はアジア4位とオセアニア1位が対戦することだし…。	×

今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！
一致団結！パワフルフォーメーション

POWER

復習もかねて…システムあれこれ

操作系をシンプルにして、初心者でも簡単に遊べるようにというコンセプトで作られたことが前作の大きな特徴であった。

今回もコンパネは同じ8方向レバーと3ボタン。しかし、私には全部操作方法が一緒とはとても思えない。やはり人気ゲームの続編である以上、どこか改良が加えてあるハズだ。

それでは前作の復習もかねて、システム面をいろいろと予想してみることにしよう。

1 ドリブル対策

一度スピードがつくと、ドリブルしている相手を止めるのは難しくなってしまう。特にライン際を走られると守備側は厳しい。

ボールを取るためには、近づくと自動で出る「スタンディング（立ったまま）タックル」が有効だ。ただし思った通りにやってくれるとはかぎらないが…。

おそらく今回は、スライディングを近距離で行うと自動的にスタンディングになるようなシステムに変わると推測される（あくまで予想）。

また、ボールを持っていない選手の動きが速くなることも考えられる。厳密に言えば、より小回りが利いてコンタクトしやすくなる。

マンツーマンで相手につくときも、相手を先回りして待てるような動きになるだろう。背中から追いかけていくことも、守備側が厳しい原因のひとつだったからだ。



初代バーチャストライカーより。こうなると厳しかった。



相手を正面から迎え撃つ。こんな守備だったらいいよね。



[illegible]使い分け

ドリブル有利の図式が修正されれば、攻撃側は当然パスへの依存度が高まってくる。前作も十分テンポの速いゲームだったが、今回はさらにまた速くなりそうだ。

具体的に言えば、ディフェンスの裏側を狙う「スルーパス」や、トラップしないで蹴る「ダイレクトパス」が多用されるようになるだろう。ダイレクトパスでボールを回しながらプレッシャーを避け、空いたスペースへ蹴り込む、などといったことをぜひやってみたいものだ。



相手を引きつけてスルーパス。球回しの速さで勝負がしたい。（VS）



スライディングとスタンディングは使い分けられるか？（VS）



3 新システムの分析

今回新たに登場する「戦術切替システム」についても大胆に予想をしてみよう。

まず「オフェンシブ（攻撃的）」の戦術から考えてみよう。ボールを持ったら、当然攻撃に参加する人数は「ノーマル」よりも多くなる。特にサイド、またはウイングバックが積極的に上がってくると思われる。

「ディフェンシブ」はゴール前をゾーンディフェンスで固めるようになるだろう。中盤では相手に対して素早くプレッシャー、つまりマンマークについてくれると考えられる。

逆に、守るときに「オフェンシブ」にすると積極的に相手にプレッシャーをかけたり、攻めるときに「ディフェンシブ」にすると、逆サイドのスペースにFW（フォワード）が走り込んでカウンター攻撃がやりやすくなったりするかもしれない。

では今月はここまで。今回は大予想編だったが、また新しい情報が入れば随時紹介するので期待して待っててね。



1Pはディフェンシブ。やっぱり周りが上がってこない？



いよいよツインタイプ登場！
これに合わせて内容もチューン・アップされたぞ！

SCUD RACE

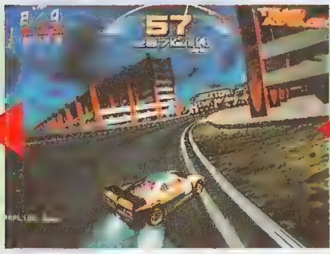
待ちに待ったツインタイプがついに登場！やったーっ！と思っていたら…なんとゲームの味が変わっているではないですかぁ〜！今回はそこをチェック！遅れるな〜っ！

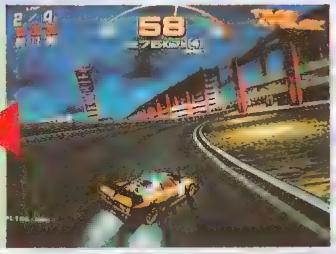
チューン・アップ1

クルマの挙動がよりリアルになった!!

このゲーム、質感たっぷりで走りに重厚感があった挙動でリアルな画を再現していたことは、プレイをされた方ならおわかりではないでしょうか。

その質感なのだが、ツインタイプの登場により、よりリアルなドライビングを楽しめるよう、AM2研部長の鈴木裕氏のアドバイスにより、改良が加えられた。









ほ〜らドリフトだ〜っ！F40でも楽にドリフトができるのだ！

その改良の中心はドリフト中のクルマの挙動だ。どのように変わったのかというと、よりドリフトの始動がしやすくなり、クルマをコントロールする面白さが倍増したという点だ。

この変化により、ドリフトで走ることが増えると予想できる。難しいけどね！



おっとカウンターをあてるのも忘れちゃいけない！危ねえ！

チューン・アップ2

クルマの性格がよりわかりやすくなった!!

写真をまず見てもらいたい。前からプレイしている方なら気付かれると思う…そう、クルマの並び方が変わったのです！

その順はというと、そのクルマの下に書かれている性能によるものだ。やさしいものから難しいものへという感じにだ。



クルマの下にその性能、レベルが表示されている。わかりやすい。



左からポルシェ、フェラーリ、ダッジヴァイパー、マクラーレンという順。

クルマの並び方が変わっただ。でしょう？ポルシェが左にある！

ゲームに早く慣れるという点からいうと、やはり左側のクルマを選ぶといい。上手になってきてから右側のクルマにトライするといいだろう。

チューン・アップ3
初級の2コースがローリングスタートになった!!

初級の2コースのスタートが変わったのだ。グリッドスタートからローリングスタートへ！これによりスタートでミスをすることがなくなり、すぐアタックに入れるようになったのはうれしい！



4速に入れっぱなしでOK！アクセル全開でスタート！



こっちの初級コースでも同じ！ガンガンいけるよー

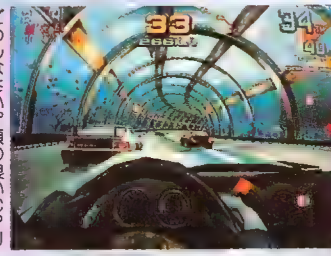
チューン・アップ4
アザーカーの性格が変わり、エントリー台数が減ったぞ!!

ツインタイプになって変わった点で最も影響（レースモードにおいて）が出てくるのがこのライバルのクルマたち。

そのCPUがコントロールするクルマなのだが、プレイヤーがコントロールするクルマとラインの駆け引きをしたり、事故を避けようとしたり、逆にクラッシュしたりするようになった。







ごめんなさい。頭の良いCPUカーが撮れなかったっスー

非常に人間っぽい走りになったといえるのだが、これにより、走りやすくなった半面、上位に上がるのが難しくなったような気がする。

簡単に考えれば、CPUのクルマの頭が良くなったのだから、それも仕方ないか、と思える。ふむ、バトルが熱くなるという点はいいかも。でも攻略は…大変だぞ～っこれ！

クラッシュもするようになった点に触れると、右画面のところに、現在レースに参加しているクルマの台数が表示されているのだけれども、なんと、クラッシュした台数も表示されているのだ。「CPUのクルマは壊れない」理論が初めて崩れたのはドライブゲーム史上初めてかも。

その表示の下には、「デイトナUSA」にもあった「コンディションマップ」がある。

これにより、辺りの状況が把握できるようになった。

各レースに参加する台数にも変更が出ている。

DXタイプでは、初級、中級、上級とも40台がエントリーするレースであったが、ツインタイプになり、それが初級40台、中級30台、上級20台という形になった。

上級が半分になったのはうれしいよね！マジに！



画面の右上…ね！20台になっているでしょ！これで楽に？

チューン・アップ5
3位入賞ならエンディングが見られるぞ!!

最後にエンディングに関することについてだ。

DXタイプでは、1位でゴールをしないとエンディングを見ることができなかったのだが、ツインタイプになり、それが3位までとなり、少し楽をすること（エンディングを見るために）ができるようになった。

これにより、「1位にならないとエンディングが見られない！」という重圧から開放された方々も多いのではないだろうか。



3位でゴール！（追い越さないようにするの大変だった…）

1位になるのって簡単じゃなかったから…。でもチューン・アップされたことにより、その3位以内に入るのが難しくなっていることを忘れてはならない。どうする？



スタッフロールが流れる！ちなみに画面、逆さではないっス。演出。



グリップ派攻略！
初級
マクラーレンF1 トワイライト・エアポート

ドリフトさせないで走るのは大〜変！でも狙ってそれを実行する！

担当：するする



フェラーリF40

まずツインタイプのクルマに慣れることから。

しっかり走るという点ではドリフトするのもグリップして走らせるのも基本は同じ。

しっかり減速を行い、そのコーナーへの進入速度に合わせることが重要。

グリップ走行では、それがよりシビアになってくる。

難しくなるという点は、ハンドルを切り始める前に減速を終了させること。それができていないと…滑り出すからだ。これって怖い！

グリップ走行にこだわる人は、まずそこをチェック！

最初は遅くてもいいから、ラインをキープすることから。

そこからアタックが始まる。



ツインタイプになり、スタートは楽になった！

ローリングスタートでは、アクセル全開でいけばそのままスタートとなる。が、シフトレバーをしっかり4速へ入れておくことを忘れないこと。

もし入っていないと、画面のシフト表示のところが「4速に入れなさい！」と命令してくれるぞ！

ローリングスタートのデモ画面中は、オートコントロール状態で、プレイヤーは何もしなくても真っすぐ走る！



ローリングスタートはとても楽。だってミスしないもの！

スタートラインを通過するとオートコントロールが解け、プレイヤーのコントロールに移る。そこからが本番だ！

ラインはそのままでどんどん加速をしていく！



今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！
一致団結！パワフルフォーメーション



どんどん加速していくと一番最初のコーナー、緩めの右カーブへ来る。
ここは少し上りになっているのと、建物のせいで先が見えない。ライン弧を想像しにくいが、そこは走り込むことで把握していく。緩いといってもしっかりハンドルは切っていかないとアウトにふくれてしまうので注意。
全開のままでここをアウト＝イン＝アウトで抜ける。



スピードが出ているため、インを攻めるのは…難しい！

次は右への大きなバンクカーブだ！
ここは減速が必要になる。まずアクセルを踏みっぱなしのままでブレーキを踏み、250㎞／hまで一気に落とす。そこから切り込み、インへ。そしてバンクカーブ後半は、ミドルからアウトで加速していく。



スピードを合わせてから…進入！

アクセルを緩めてブレーキを踏むと制動距離が短くなり、タイムアップに効いてくるが、滑りやすくなるため、後のトライに残しておきたい。



少しでも加速を！少しずつアウトへ！



インに入るタイミングが難しい。慣れよう！

スピードをできるだけ抑えている中でグリップ感を養い、少しずつ上げていくこと。

短いストレートを走ったら緩い左カーブへ。ここ、インがわかりにくいため、インに入るタイミングが難しいので、目をしっかり開け、よ〜くインの壁を見ておくこと。
この時のラインはアウト＝イン＝ミドルだ。
ミドルで脱出したら加速に支障が出ないように気をつけながら左壁ギリギリまで寄る。
そこを真っすぐ走り、段差をクリアする。このとき、絶対にハンドルは直進にしておくこと。そうしないと…スピンもしくはクラッシュするぞ。
ジャンプ後、最終コーナーへ。ここもしっかり減速するべし。ストレートエンドでしっかりブレーキを踏み、スピードを合わせる。このときもアクセル踏みっぱなしでいいだろう。
かなり手前で減速を！と思う人は、アクセルオフでもOKだ！そのかわり、ハンドルを切るのはスピードが合ってからだぞ！
ラインはアウトからインへ。
できるだけ大きい弧を作るべく、コースいっぱいまでふくらんでいこう。



ジャンプ！真っすぐ走れてる？





思いきり減速するのがポイント。それって勇気いるよね！

メインのストレートに出たらどんどん加速し、チェックポイントを目指すぞ！
減速をしてから進入できれば、ま〜ずドリフトをすることはない。できるかな？



ドリフト派攻略
初級 トワイライト・エアポート

チューン・アップにより、そりゃあもうドリフトがイイ感じだ!!
担当：スー



ポルシェ911



ダッジバイパー

今回のチューン・アップにより一番変わったのが、ドリフトを始めたとき車がスピンするギリギリ限界の領域が大幅に増えたことだ。

そこでチューン・アップ版のドリフトのやり方を紹介してみよう。まず、ドリフトを開始する瞬間に、アクセルをゆるめるのはチューン・アップ前と同様なのだが、そこからが大変。前回では、車体の傾きの幅が狭かったため、カウンターの当て方も割と簡単だった。アクセルを急激に踏み込むとホイルスピンをしてしまうので、ゆっくりとアクセルを踏み、状態を維持するというのがベストと思われていたが、チューン・アップハンドルはそうはいかない。ドリフトしている状態でのアクセルワークのレスポンスがかなり融通がきくので、そのときそのときの調整がかなり困難となる。そして、スピンしてしまわないようにカウンターを当てるのだが、余りハンドルを逆方向に入れないほうが良く、中心辺りでの微調整できりぬける、といったところだが、今後の研究を待ってほしい。



第1コーナーが見えた!!この辺りから、



このように、きっちりアウト＝イン＝アウトで攻める。

初級第2のコース、トワイライト・エアポートは、夜景がとても美しい飛行場の中を爆走するという一見変わったコースだ。その1ラップを紹介しておこう。

まず、今回のチューン・アップにより、ローリングスタートになった。最終コーナーを抜けてからカウントダウンが始まり、スタートラインで0になる。

ホームストレートを抜けると、なだらかな右コーナーが見える。ここは軽くアウト＝イン＝アウトでOKだが、このコーナーを抜けると、すぐに第一の難関の第2コーナーが見える。第2コーナーに入る直前にアクセルをゆるめ、ドリフトしたままコーナーを抜け切ってしまおう。ただドリフト中にアクセルをゆるめ過ぎると、タイム的にメリットが無しになるので注意。

次に、ストレートに入る直前の左コーナーだが、ここも第1コーナー同様、アウト＝イン＝アウトで抜ける。このとき、ハンドルの切り角を余り大きくすると減速してしまうので、大きめのラインでインを突くことを気にせずに抜ける。

ここから最終コーナーまではストレートが続くのだが、この途中に、初級・DAYと同様なジャンプポイントがある。DAYと違い、ストレー



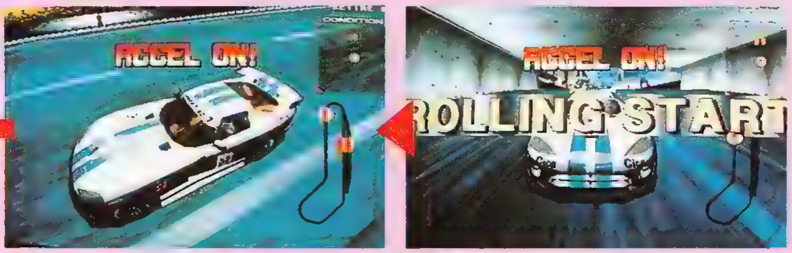
ここでアクセルをゆるめ、ドリフトをスタートさせ、



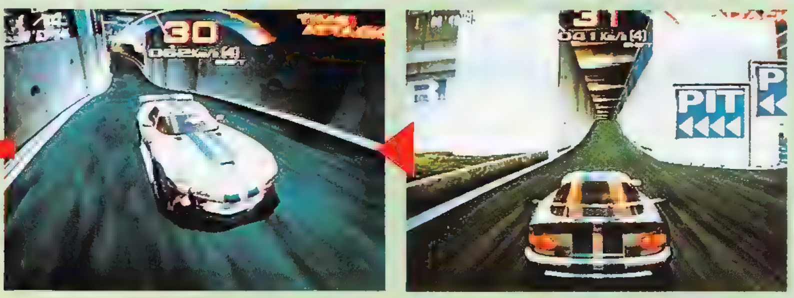
このように車体を曲げ、滑って行き、


抜ける。とにかくコントロールが難しいゾ。

ローリングスタート



ピットワーク







トの途中なので、ジャンプしたときに車が傾いてしまい、着地時に不安定になることは無いと思われるのだが、たまに原因不明の傾きがあるので、車が傾いてしまったら、アクセルを少しゆるめて体勢を立て直してやろう。

　最終コーナーだが、ここも第2コーナー同様、ドリフトを使い大きく抜けて行く。このときはなるべくインをキツめに突いて行こう。第2コーナーよりドリフトしている時間が短いので、比較的楽に抜けられる。コーナーを抜ける際に、外側にある外壁が終わっているところをかすめる感じで抜ける。外壁が終わっているところに車止めが数個有るのだが、これらを突き抜けて2本有るホームストレートの左側に出る。その左側を走り続けてもラップはカウントされるので、心配無用だ。



ここがストレートのジャンプ・ポイント。緊張の一瞬だ。

　さて、かけ足で紹介してきたが、一つ補足。このドリフト派攻略は、マニュアルでプレイすることを薦める。なぜなら、やはり慣れないうちは、このチューン・アップ版のドリフトは、かなりクセがあるのでミスしやすい。そうなると復帰するまでには、マニュアルのほうが即座に対応できるため、オートマよりも有利だからである。ちなみに、今まで今一つだったバイパーは、かなり変わった。一度お試しあれ。新要素のローリングスタートは、それだけで前回よりラップタイムが縮まるので、さらにタイムアタックが熱くなる。そしてピットインは、車種によりカメラワークが違うぞ。



ドリフトスタート!!



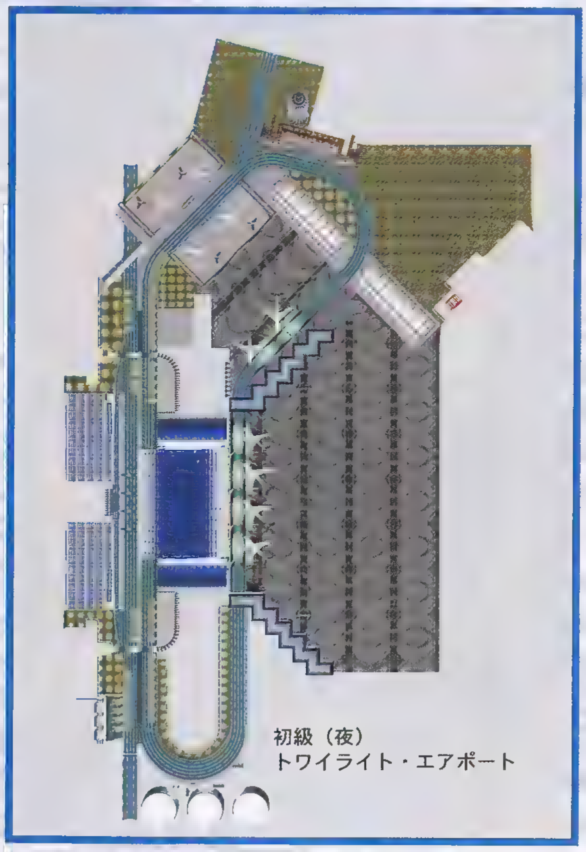
インをキツめに突きながら…、



外壁側に流れて行き、



車止めを突き破って、左側のホームストレートに出る。



初級（夜）
トワイライト・エアポート













VF3ムック計画第3弾！

闘いの新次元到来！！

登場以来，話題性，人気ともにトップを走ってきたバーチャ3。その闘いを極めようと日々奮闘する全国の戦士達に，1997年ゲーメストが提案する1つの形がここにある。ACT.0.5，ACT.1に続く待望のVF3ムック新刊ついに登場！！
人はそこに新たな可能性を見る…。
——さぁ，闘いの新次元を開くのは誰だ。——

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.2

'97 GAMEST MOOK

©1993,1996 SEGA

3月19日発売！！
予価1,380円

NOW ON SALE!

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.0.5

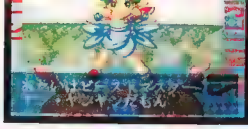
●各キャラクターの技が簡潔に理解出来る基本書。
闘いの第一歩はここから記せ。

定価580円

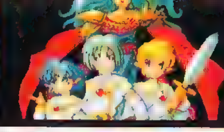
VIRTUA FIGHTER 3 ACT.1

●各VF3の膨大な技の数々を大量の連続写真と詳細な解説付きで網羅！！
華麗な技の数々をしかとその目に焼き付けよ！！

定価880円







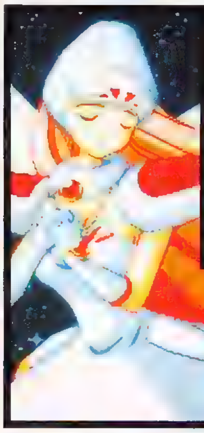
ティンクルスター スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES



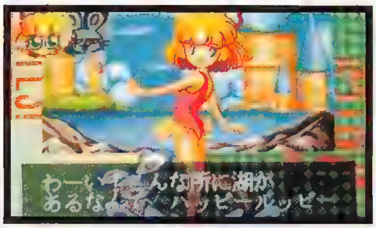
開発者インタビュー

単純な面白さに編集部で禁止令が出てしまうほどの「ティンクルスタースプライツ」。こんな編集泣かせのゲームを作ったのは一体どんな人なんだろう。というわけで、ラン…いや、ティンクルの秘密を探るため、ADKに行ってきました。









基本は「対戦シューティング」

編　最初に、このゲームのどの部分に携わっていたか、それに過去にどのゲームに関わっていたのか教えてください。

松下（以下、「松」）　僕は原案と企画をやりました。前にはNEO−GEO CDのADKワールドをやっていました。これが2作目ですね。

青松（以下、「青」）　メインプログラムと、バランス取り、そして松下のほうからの企画を仕様にまとめたりしていました。

藤ノ宮（以下、「藤」）　キャラクターデザインとイラストをやりました。

編　この『ティンクルスタースプライツ』は、今までにない対戦シューティングというジャンルなんですが、なぜこのようなゲームをつくろうと思ったのかをお聞かせください。

松　どんなゲームでも、優劣を競うという要素があるわけですけど、シューティングにおいては点数で競うしかないんですよね。2分間で何万点いったとかではなく、そこで、強さをはっきりと決定する手段がほしかったんですよ。

編　企画として最初から対戦シューティングがあったわけですか。

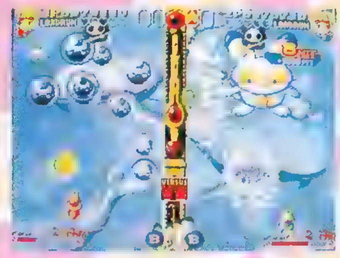
青　一番初めにシューティングで対戦するというのが決まって、そこからシステムなどを作っていきました。

編　かなり昔にテーブル筐体でお互いが撃ちあう形の対戦シューティングというのはありましたけど、そのような形ではなく画面分割になったのはなぜでしょうか？

松　NEO−GEOというハードの制約で、『バーチャロン』のようなモニターを2画面使っての対戦というのは無理なわけです。

青　例えば、横スクロールのゲームというのは自機が右を向いて左から右へスクロールするのが普通ですから、右と左で撃ち合うという形にすると、左を向いている人がプレイしづらいんですよ。これはまぁ、上と下という関係でも同じことです。2人を同じ条件にしたかったのでこの方式にはしないで、オーソドックスな縦シューティングの画面になるわけです。

松　それと決定的だったのが、NEO−GEOだと縦画面のゲームが作れないんですよ。でも、横画面縦スクロールという変則的な形になるところを画面の真ん中で二つに分けてみたら、ちょうどいい具合に縦長の画面になるという…（笑）。



藤　最初からコンセプトは決まってて、戦闘機とかを使うのはやめようと思ってたんですよ。そこで、なにかに乗って戦うという感じでえんぴつとかロケットとかドラゴンとかいろいろ出していったんですよ。

神奈川県出身1974年生まれ。（株）ADKデザイン部所属。『TSS』では企画・原案を担

想中。

「連爆システム」完成まで

編　では、今の「敵を撃って相手側に送る」という対戦の形式は最初からあったのでしょうか？

青　このゲームの基本になっている「連爆システム」が固まるまでがかなり試行錯誤の連続でしたね。

松　ため撃ちとか、色を揃えて攻撃するとか…。

青　敵を捕まえて相手側に送るとかいろいろあったんですが、このゲームはシューティングだから、パズル的な複雑なことはしないで、わかりやすく爽快感があるものということでこの形になりました。

松　最初は敵を倒していって溜まったエネルギーを開放して相手を攻撃するという形だったんですが、誰も溜めてくれなくて（笑）。

青　右と左でただシューティングしてるだけ（笑）。

松　そこで、これではだめだということになって、最初からやり直しました。



青　まずやりたかったことが、キャラクターを画面内で自由に動かせるようにすることだったんですよ。となると、相手からの攻撃を避けられてしまうわけです。例えばパズルゲームなら上までブロックを積まれたら終わりというような決定的な攻撃手段がないんですよ。かといってキャラクターの移動を横方向だけにするのもなにか物足りないし、障害物が出てきて移動が制限されて最終的に死んでしまうというのも考えたんですが、これはシューティングで一番いやな死に方じゃないですか。そこで、この決定的な攻撃手段でないというところをいったん忘れてシューティングの面白さを追求していこうと考えたんです。

編　では、この「連爆」というのはどのような経緯で出てきたものなのでしょうか？

松　突然ひらめいたという感じですかね（笑）。ほかのメンバーといろいろ考えていたんですが、「わかりやすくて、奥が深い」というものを探していたんです。実は「連爆」というのは別のゲームで使おうとしていたもので、これを試してみたら、ものすごく気持ちがよかったんです。「これでいけるな」ということで決まったんです。ここにたどり着くまでは本当に試行錯誤の連続でしたね。

青　相手側への攻撃のシス

「ジュースゲーム」って呼んだりしてます

テムは10以上作ったよね。

松　「矛盾をつぶす」というのが大変で、「やめて田舎に帰っちゃおうか」とかも考えましたよ（笑）。

編　1回形になったものをつぶして…という感じですか。

松　最初の実験バージョンを1カ月くらいで作って、社内で試したら散々いわれたんです。悩んだ末に0から作り直してできたのがこの「連爆システム」だったんですよ。

青　もし松下が「連爆システム」を思い付かなかったら、この企画はなかったかもしれないんですよ。

編　開発期間はどのくらいかかっているんでしょうか？

松　実際に作業していたのは8カ月くらいでしょうかね。

青　完成してから出るまでにちょっと時間かかってるんですが（笑）。

魅力的なキャラクターたち

編　このゲームはまったく新しいタイプのゲームだと思いますが、社内で反対などはなかったのでしょうか？

青　今までに見たこともないゲームですからね。最初は常識とかは考えないでいこうと思ってたんですよ。キャラクターセレクトとかもルーレットで勝手に決まっちゃうとか（笑）。キャラクターセレクト画面でキャラが、丸く並んでるのはその名残です。でも、キャラクターに性能差とか出てきたんで、これじゃまずいと思って選べるようになったんです。

松　はっきりいって、社内では反対意見の山でした。でも、広報からの意見とかが励みになりましたね。あと、会社の女の子が遊んでて、「面白い」って言ってくれたときは「これはいける」と思いましたね。

編　キャラクターの路線もいつものADKとちょっと違ってて、なんかノッて作ってるような感じがするんですが、お気に入りのキャラクターとかがいましたら聞かせてください。

藤　なんといってもラビキャットですね。マスコット的な存在で。でも役にはまったく立たないんですよ。なのに無駄口をたたくうっとうしい存在というか…。結局は自分の分身なんですよ（笑）。なので、思い入れはありますね。「ニンジンが嫌いで魚が好き」とかこいつだけ別に設定があったりするのは気に入ってるからなんです。あとはリアリー＝ティルなんかも好きですね。なぜかというと、ランなんかの場合はいろいろと試行錯誤があったんですが、ティルは一発で決まっちゃいました。ノッて作ってたというのはありますね。

青　マイナーチェンジは少しありましたが、没キャラというのはほとんどなかったんですよ。

編　設定も細かく作ってありますよね。

藤　設定に関しては（広報の）Tさんがいろいろやってたんですよ。僕が設定を最低限しか用意しなかったんです。

松　それで、Tさんが勝手に進めたのに全部了解が得られちゃって。少しは止めろよ（笑）。

藤　話が勝手にふくらんでいくのも自由度があっていいじゃないですか。

編　ほかの方はお気に入りのキャラクターというのはいますか？

青　どのキャラも好きですけどヤンヤンですかね。最初、ヤンヤンは空飛ぶライオンに乗っていたんですけど、なんかいつのまにか空飛ぶブタになってて、レベルダウンしてるんですよ（笑）。「野性児」というと、髪の毛ぼさぼさで…みたいなイメージがありますけど、それとは違ったイメージで「野性児」が表現できたと思います。開発の間では、ヤシの木みたいな髪型なので「ヤシ髪」とか呼ばれてました。

松　ティンカー・リンカーなんかは結構ひどいんですよ。知らないうちに入っていた（笑）。デモとかでお姫様の周りにいるようなキャラだったのに…。

青　性格とか勝ちせりふとか考えるのも苦労しましたね。あと、攻撃方法を13種類考えて、割り振らないといけないのも苦労しましたね。

編　編集部でちょっと話が出たんですけど、ティンカー・リンカーってどっちがティンカーでどっちがリンカーなんでしょうね？

藤　私もどっちがどっちだかわからないんですよ（笑）。どっちなんでしょうね？

松　インターネットでは、「ティンカーと呼びかけて返事したほうがティンカー」って書いてあったけど（笑）。

編　ランの魔法のジョイスティックとメモリー女王のマウスっていう設定も面白いですね。

藤　最初はそういうので統一しようかと思ったんですけど、ネタが切れちゃいまして。ティンカー・リンカーなんか最初はキーボード背負ってたんですから（笑）。

青　でも、これで統一するのは無理そうだからやめたんです。

松　だんだん訳わからなくなってきちゃいますからね。スキャナーとかモデムとか（笑）。

藤　でも、こういうライト路線のキャラというか、こういうのはADKではあまりなかったので、苦労しましたね。

編　濃いキャラを出したりとかは考えましたか？（笑）

藤　濃いキャラとかも、濃いキャラを狙って作っちゃうのはだめですから。普通に作っててなっちゃうのはいいけど（笑）。でも、こういうグラフィックをやっていくのはいいと思うんですよ。

青　グラフィック的には新しいことをやってるんですよ。二つ重ねて色を2倍使うとか。NEO・GEOっていうのは色を16色しか使えないんですけど、これを2枚重ねてカラフルにできたんです。

藤　こんなキャラが受けるのかとかいわれたりもしましたけどね。

編　ボスキャラがすぐにいなくなったり、長い間出ていたりすることがあるのは何か条件があるんでしょうか？

青　あれは完全にランダムですね。ボスキャラが出ている間はゲームの展開が止まっちゃうんですよ。ボスキャラが出てるときは相手側に大きい攻撃ができないですからね。

編　編集部内でも流行語になりましたよ。「このボスやる気ねぇよ」とか（笑）。

松　こっちが楽勝ムードのときにがんばってくれちゃったりしてね（笑）。

編　キャラクターたちが通う学校があるそうですが、設定などがあったらお聞かせください。

藤　「ワンダーズ魔法学園」というのがありまして、ランやティルやヤンヤンが初等部にいるわけなんですよ。ランは魔法がだめだけど体育が得意。ティルは、別のクラスなんですけど、ランによく挑戦したりするのにランは相手にしない、と。

そこの先生が中国人で、校長はパンダ（笑）。で、高等部にティンカー・リンカーがいると。高等部にはアーサーもいて、女の子に人気があるんですけど、アーサーのほうは相手にしない。初等部のランちゃんが気になるからせっせと通うんです。

青　やばいんじゃないか、それは（笑）。

編　キャラクターの特徴・バランス・性能差などで苦労した点はありますか？

松　能力はキャラクターから作っていったんです。「（ヤンヤンって）ブタに乗ってるの？ならスピード遅いだろ」とか。そうしていったらなんでショット3・スピード2のキャラがいるのにショット1・スピード1のキャラがいるんだよとかいわれましたけど（笑）。とりあえず、ゲームを作る上での基本ルールみたいなのがあるじゃないですか。バランスとか。とりあえずそういうのはおいといて…。

青　まず、藤ノ宮のほうからキャラに関するある程度の指定はあったんですが、これがあまりに偏ってて（笑）。

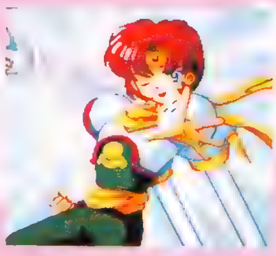
藤　「いいじゃない、こいつ弱いよみたいなキャラがいても」とかいってたら、某格闘ゲームでそういう人が出てきてびっくりしたりとか（笑）。

○青松　正二
神奈川県出身1973年生まれ。（株）ADKアプリケーシ[illegible]
「TSS」では企画・プログラ[illegible]
結構ミ[illegible]な所があり[illegible]最近ではKー1とスキューバに[illegible]



○藤ノ宮　深森
[illegible]
れる。ただ今2歳2ケ月。
「はじめまして！僕がティンクルの絵描きミスター見た目も[illegible]
これからもよろしくー！」







青　ヤンヤンに関しては、どうにもならなかったので、手直ししちゃったんですが。あとはタイミングのバランスというのには注意しましたね。相手に送ったキャラを撃ち返して、またそれを撃ち返して…ということがプレイヤーに要求されるんですが、このスピードが速すぎても遅すぎても、このお手玉状態がうまく起こるようなタイミングにならないんです。連爆についても、当たり判定をつけるスタッフが当たり判定を調整して、うまく連爆してくれるようにタイミングを調整してくれました。連爆にこだわってくれたんですよ。

松　ただ、プレイヤーに受けるかどうか不安でしょうがなかったんですよ。でも、ショーに出してみたら人がひっきりなしについてくれたんでですよ。ありがたいです。

編　編集部でも人気でしたね。仕事そっちのけで遊んでるんで封印されたりして。

松　勝負が簡単につくんで、ぼくらは「ジュースゲーム」って呼んだりするんですよ。「ジュース買ってこいよ」「やだよ。だったらこれで勝負だ。負けたほうがいくってどう?」みたいにね。

編　横に並んで対戦するというのが楽しいということでしょうね。

松　そうですね。相手の反応が見えない対戦台でボードゲームとかやっても面白くないじゃないですか。相手とのやりとりがないと。これがゲームの本質じゃないかと思うんですよ。本当は対戦格闘でも隣同士でやるほうが楽しいと思うんですけどね。

CPUにシューティングをさせるには…?

青　あと、CPUの思考はかなり苦労しましたね。今までに「シューティングをするCPU」っていうのはないですからね。格闘ゲームなら相手の状況だけを見ていればよくて、選択肢も少ないんですよ。でも、シューティングの場合は上から来た弾を右に避けても左に避けてもいいし、これが正解というのが特にないんですよ。シューティングのうまい人に言わせると「通り道が見える」とかいうけど、コンピューターにはわからないので(笑)。統計的に調べたりして、結果的にはファジィを使ったことになるのかもしれないけど…だんだん自然な動きになってきたんですよ。最終的に死神を円運動で避けるようになって、これはいけるなと思いましたね。

松　こんなこと言ってるけど、かなり悩んでたんですよ。そんなときに、近所のファミコン屋にいったら、「AIで敵を避ける」とか書いてあるソフトをみつけてきたんです。

青　「ファジィ機能を作動させると敵を自動的に避ける」というので、参考になるかと思って試してみたら全然あてにならないんですよ。敵のほうに寄っていったりして(笑)。これを見たときには「コンピューターにシューティングさせるのは無理なのかなぁ」とか逆に落ち込んだりしましたよ(笑)。

「ティンクル」の続編は別ジャンル?

編　開発の方々の趣味を教えてください。

青　カラオケなんかが好きですね。浜田省吾なんか歌ってます。でも最近行く機会があまりないんですけど。最高記録は8時間ボックスの中にいたことがあります(笑)。

松　僕は映画が好きですね。ティム・バートンが好きなんです。

編　個人的に好きなゲームとかはありますか?

青　「風来のシレン」が好きですね。同じゲームを何度も楽しめるというのはなかなかないですよね。

藤　「バーチャファイター」が忘れられないですね。「こんなゲームが出てくるなんてすごい時代になったな」と。

松　これ一本と決められないんですけど「ゲイングランド」が好きですね。最初にやったときはよく分からなかったんですけど、人から教えてもらってやってみたらとたんに面白くなってきたんですよ。分からないという理由で手をつけなかったらもったいないですね。

編　慣れるまでの過程が楽しいゲームっていうのもありますよね。

松　最近はそういうゲームがあまりないですね。敷居が高いと慣れる前にあきらめちゃう人が多いですからね。

編　続編や、別ジャンルへの展開などは考えているんでしょう?

藤　このキャラ使って落ちものパズル作ろうか…ってそれじゃなんか別のゲームみたいだな(笑)。

松　続編になったら別のジャンルにしちゃうくらいにしたいですね。アクションゲームとか普通のゲームじゃ考えられないことですから。皆さんのご希望次第で…ってことでしょうかね。

編　これから作ってみたいゲームというのがあったら聞かせてください。

青　ジャンルにはこだわらないですけど、このゲームの企画を聞いたときから、わくわくしてたんですよ。作り手はもちろん、ユーザーもわくわくできるゲームをつくりたいですね。

松　AIを使ったゲームというのをやってみたいですね。人間味を感じさせるようなも



のができればと思っています。
編　最後にファンに一言お願いします。
青　まずとにかく対戦でプレイしてみてください。グループでゲームセンター行ったりした人にプレイしてもらいたいですね。
藤　キャラクターを可愛がってやってください。
松　とにかく応援よろしくお願いします。家庭用への移植は皆さんのご声援にかかってます（笑）。

ミスコン開催のお知らせ

ここで突然ですが、「第2回ミス・スプライツコンテスト」を行います。第1回はプレアミューズ内で行われ、上のイラストのような結果でした。そこで、2回目は読者の人気投票によって決定しようということになりました。官製はがきかアンケートはがきに好きなキャラクターを書いて送ってくれた人の中から、色紙、テレカを各5名と、設定資料を20名にプレゼントします。締め切りは3月30日です。





伝えたい私たちの想い





ときめきメモリアル™
おしえてYour heart

手のぬくもりが彼女に伝わる、新しいかたちの恋愛シミュレーション

♥2人だけの想い出をプリントしましょ♥

KONAMI

3VS3チーム対戦麻雀の全容が分かる!





VS雀士 Brand-new Stars ブランニュースターズ

今回はキャラクター紹介をしつつ、ポイントとなる3VS3のチーム対戦を紹介していこう。といっても別に3人で対戦するワケじゃないから安心しよう。3人のキャラクターを選んでの団体戦だ。

14人のキャラから3人チームを作って対戦!

前回チラッと紹介したように、ブランニュースターズでは、14人いるキャラクターの中から、3人を1チームとしてチームを組んでの「チーム対戦」という形式が取られている。

　プレイヤーは初めに好きなキャラクター3人を選び、先鋒、中堅、大将の順に選んでいく。

　対戦は、星取り戦形式で行われ、3回戦して、最後に持ち点の多いほうが勝ちとなるのだ。



挑戦者あり!先鋒、中堅、大将を決めていざ勝負!通信対戦もできるのだ。



先鋒が負けても、持ち点があればまだ逆転のチャンスはある。



3回戦やって、持ち点が先に0になるか、3回戦後に持ち点の少ないほうが負け。

ここで注意したいのは、形式は星取り戦だが、最終的に勝敗が決まるのは、持ち点ということ。やすい手で2回勝っても、最後に高い手で逆転されれば負けてしまうのだ。もちろん、勝負途中で持ち点が0になっても負けになるぞ。

　それぞれのキャラには、必殺技によって先鋒に強い、大将向き、といった特徴があるので、いろいろと考えながら、自分の好みのチームを作ろう。

負けたチームには恐怖の脱衣罰ゲーム

勝敗が決まると、お約束の脱衣罰ゲームが待っているのだが、これにはなんと2種類あり、それぞれ一枚絵のものとアニメーションのものとの2種類が用意されている。

　これは、プレイヤーが勝ったときの状態によって変わり、先鋒、中堅戦では負けたキャラの一枚絵のグラフィックが表示され、相手の持ち点をゼロにして勝負が決まったときにはアニメーションが流れるといった具合である。

　また、対象は自分が買ってもチームが負けると責任をとってアニメで脱衣をする。

　なので、全14人の一枚絵とアニメーションを見るのはなかなか大変そう。

対戦台にて対戦チームプレイも可能!

また、このブランニュースターズは、通信対戦機能を標準装備しており、対戦台にすることで、通信対戦チームバトルが可能となっている。

　今までにはなかったチームバトルによる通信対戦で、さらに面白い麻雀での対戦ができそうだ。



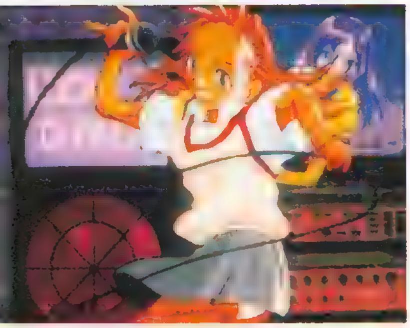
負けたほうには、こんな感じの恐怖の脱衣罰ゲームが待っている。

チームバトルを重視した必殺技の使い方がポイント！

ブランニュースターズの必殺技は、これまでのシリーズとは若干おもむきが異なり、より対戦を意識したものになっている。

つまり、あまりにも卑怯な技は少なくなり、より対戦時に有効な、かつチームプレイに重要な必殺技が増えている。

システム的にもこれまでのようにいつでも使えるようなものは減り、使える状況が限定されているものがほとんど。



必殺技はアニメーションが挿入される。ハデなデモが流れて…、



こんなになりました。どうしますか？



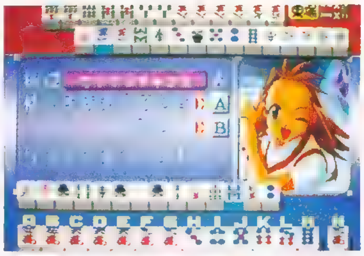
素早くツモギリで、必殺技ポイントが溜まっていくぞ。

素早い打牌で必殺技ゲージを溜めよう！

必殺技は、ゲージを溜めることによって使えるようになるのだが、このゲージは、プレイヤーが牌を捨てるごとに溜まっていく。ただし、ツモ切りが速いほどにゲージは多く溜まっていくので、素早い打牌が重要になる。これも対戦プレイを意識してのことであろう。

あとは、各キャラクターごとに設定された、特定の牌をツモると、ボーナスポイントでゲージが多く溜まる。

ポイントは素早い打牌。サクっと捨ててゲージを溜めていこう。



ゲージが溜まって、必殺技が使える状態になると、使いますか？と聞いてくる。

必殺技ゲージの使い方は2種類ある

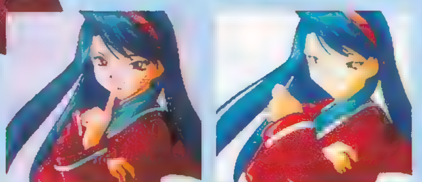
ゲージが溜まると、必殺技が使えるのだが、使い方は2種類ある。

一つは、ゲージがあるときの配牌時に、ツミコミ技として使う方法。これはどのキャラも使え、いろんなツミコミ技があるぞ。

もう一つが、各キャラオリジナルの必殺技で、使うとアニメーションする。

これは、各キャラ指定の条件を満たすと使える。各キャラの条件などは、必殺技の種類によって変わるので、使いやすさも大きなポイントだぞ。

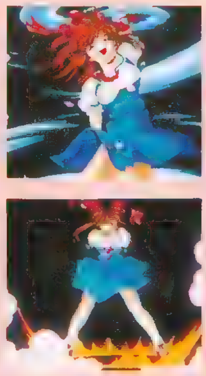




護国寺琦子

必殺技：プラズマオープン

リーチをかけると自動的にオープンリーチとなり、5牌めにツモれる。オープンしてしまうので手はバレるが、役は高い。この技もVリーチ同様、哭かれると無効だ。





鮎川 螢(けい)

必殺技：Vリーチ

リーチをかけるときに発動。その後5牌めにツモることができる。しかし、相手に捨て牌を鳴かれると無効になる。

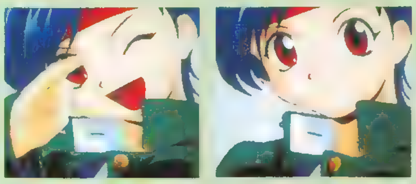
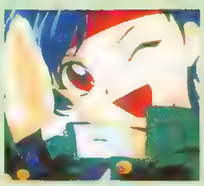




岩崎薫子

必殺技：超リンシャン

テンパイ時にカンすれば、リンシャンのツモで和がれる。使いどころが難しそうな必殺技だ。

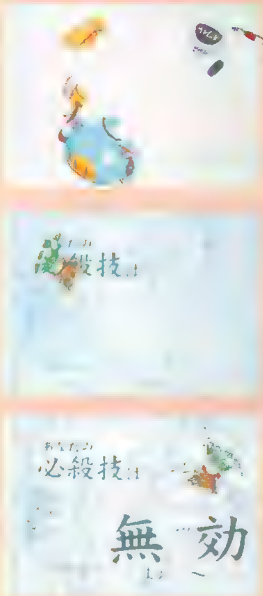




堂本真紀

必殺技：友情の支援コール

チームの仲間の2人のどちらかに必殺技を依頼することができる。支援された仲間が自分のために必殺技を使ってくれるという技だ。

必殺技：
絶対! 修正液





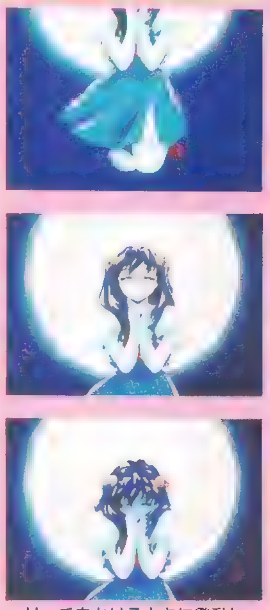
相手が必殺技を使ってきたときに使用でき、相手の使った必殺技を無効にすることができる。相手が強いと効果を発揮しそうだ。

●プロフィール
18歳・O型・8月8日生まれ
身長：156cm・スリーサイズ：81／59／83

ハジけてる新人少女漫画家(美少女漫画家ではない)。ぶかぶかのホットパンツに派手なアクセサリー＋Gペン、さらにスケッチブック（スケベエッチブックではない）を小脇にかかえ、意味の無いヘンなポーズ("シノラー"なのか!?)でネタを求めて駆け回っている。

好奇心のカタマリのような性格で落ち着きがないことから、静かに黙っていることはまず無い（かつておしゃべりを直そうと"ガマン"してみたこともあったが、10分と持たなかった)。膝小僧にはいつもバンソーコーが(いい歳してよく転ぶらしい)。

必殺技：
7thムーンリーチ





リーチをかけるときに発動し、7牌後にツモることができる。基本的には蛍のVリーチなどと同じ効果だが鳴かれても無効にならない。

●プロフィール
16歳・A型・2月25日生まれ
身長：155cm・スリーサイズ：75／51／76

泣き虫でさみしがりやな性格の上、体も丈夫でない読書好きのメガネっ子。蛍とは幼稚園年長組の頃からのおさななじみであり、小さい頃はよくいじめられている沙那子が蛍に助けてもらった。現在でも2人は親友で同じ高校に通っている。

したがって制服も同じなのだが、胸のベルト(止め金)はかなり余っている…つまり体全体が肉が薄く、ぺっちゃんこな胸（ほのかに膨らんでいる程度）はやっぱり悩みの種。

必殺技：
当たり牌個人授業





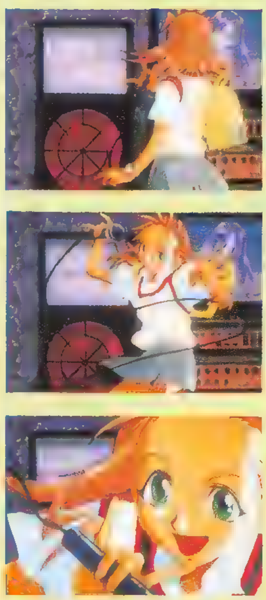
相手がリーチをかけてきたときに使うと、相手の当たり牌を教えてくれる技。通常のリーチならこれでOKだね。

●プロフィール
25歳・O型・3月22日生まれ
身長：173cm・スリーサイズ：97／64／98

金髪のアメリカ人女高校教師(英語担当)。超グラマーな(ぽっちゃりしてるだけの日本人のグラマーと全然違う！)大人の色気で生徒を悩殺するイケナイ先生。

そのナイスバディに憧れる男子生徒は後を絶たず、「あのハイヒールでおもいっきり踏まれたい！」と評判で、しまいにはストーカーまがいのファンまで存在するという…。

必殺技：
ウラドラチャンス





リーチをかけて和がれば、必ずウラドラがつくというもの。アンコにつけば満貫以上が期待できるぞ。

●プロフィール
17歳・B型・9月1日生まれ
身長：159cm・スリーサイズ：86／56／88

典型的"コギャル"。性格も協調性がなくアバウトでいいかげん。実は蛍&沙那子と同じ高校に通うクラスメートなのだが、放課後になると別の学校の制服に着替えて渋谷、池袋の街に繰りだすのが日課。

最近はシール集めに燃えていて変わったフレームの情報に敏感である。ただし好きなゲームはシューティングで格闘やロープレ、ましてやキーホルダーの液晶ゲームなどは見向きもしない、本人いわく「やっぱ、縦シューが王道ってゆうカンジ」だそうだ。

戦慄の館に挑む男たち

THE HOUSE OF THE DEAD

ホラーもののガンシュー。
館に巣くう魑魅魍魎をぶっ倒せ!!

担当：きらり屋



1998年12月18日その事件は起こった。



今世紀最大の凄惨な事件とは……



Dr.キュリアンの悪の陰謀とは……



行方不明となった研究員と婚約者ソフィの運命は……

ホラーを題材にした、セガの新しいガンシューティングゲーム。セガCGボードによるグラフィックが、まるでホラー映画の画面の中に入り込んだかのような臨場感を与えてくれる。

ストーリー

遺伝子研究所「DBRCO「D」の研究員が突然失踪してしまうという事件が起こった。

この事態を重く見た政府上層部は、元「DBRCO「D」」所長であるDr.キュリアンの行動に不審な点があるとにらみ、彼の館に特殊工作員を送り込んだ。彼らの名は、「トーマス・ローガン」と「G」。

今世紀最大の凄惨な事件とは？Dr.キュリアンの悪の陰謀とは？行方不明となった研究員と、婚約者ソフィの運命は…？今君が、歴史の目撃者になる。



「G」









「TOM ROWGAN」

舞台となる館には、得体の知れないゾンビやモンスターたちが大量に巣くっている。天井から床から、または大きな家具の陰から、異形の者共はどこから姿を現すかわからない。一瞬の油断、それは即ち死を意味する。

君は特殊工作員トーマス・ローガン、「G」となってこの館に潜入し、事件の真相を明らかにしていくのが任務となる。館の随所には、行方不明になったとされていた研究員たちが君の救出を待っているのだ。

自分のカンと腕を頼りに建物の中を進んでいき、囚われた研究員を救出していくうちに、君は徐々にこの悪夢に満ちた館の秘密を知ることとなる。果たしてここで引き起こされた今世紀最大の凄惨な事件の謎を解き明かすことができるのだろうか。

Dr.キュリアンの悪の陰謀とは一体何なのか。囚われの身となった遺伝子研究所の研究員たち全員を、無事救い出すことはできるのか。婚約者ソフィの運命は…。すべてはプレイヤーの行動にかかっているのだ。

プレイヤーがストーリー分岐を選べる新システム

それではここで、THE HOUSE OF THE DEADならではの独特のシステムを紹介しよう。

これまで出たガンゲームの中で、好きなコースを選べるというものはいくつか存在した。しかしこのゲームでは、プレイヤー自身がとった行動によって、コースが分岐していくのだ。

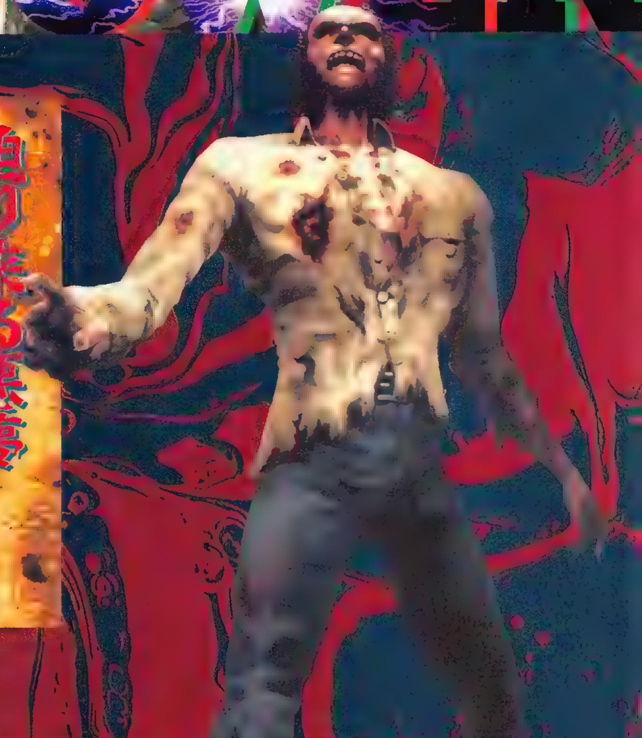
それも比較的早い段階から分岐が用意されているので、初心者でも何回かプレイするうちに違ったゲーム展開を楽しむことができる。そして上達していくにつれ、先に進めば進むほどコースは分岐していく。

従来のような一本道ではないプレイを堪能できるので何度でもチャレンジできるというわけだ。気をつけていれば同じシーンをプレイする時でも、何か新たな発見があるかもしれないぞ。





迫り来る悪夢



さて、そんなストーリーをさらに盛り上げるのに一役買っているのが、セガCGボードによるリアルなグラフィックだ。モデル2をフルに活用したグラフィックは大画面に展開され、その光景はプレイヤーを恐怖の世界に引きずり込んでいく。

銃弾を受けるごとに鮮血を生々しく辺りに飛び散らせながら、くずおれていくゾンビの群れ。絶叫をあげ、肉塊となって崩れ去っていくモンスターたち。

迫力ある映像が、音響が、プレイヤーを圧倒する。そして見る者に、さながらホラー映画の館にいるような不安なイメージを与える。

また、謎めいたストーリーと相まって、恐怖感は増幅していく。

なおAOUショー出展時での完成度は80%ということなので、100%完成バージョンが発売された日には、ぜひ一度プレイすることをお薦めする。

遺伝子研究所にまつわる謎を解き明かすべく、Dr.キュリアンの館に挑め





第14回ゲーメスト杯争奪

全日本 ストリートファイターEX チャンピオンシップ



**大会参加のハガキ募集は2月28日をもって締め切らせていただきました。
たくさんのご応募、本当に有り難うございました。**





大会開催日：1997年3月30日（日）
会場：三省堂新宿ホール（ＪＲ、小田急、京王線、地下鉄都営新宿線の新宿駅下車、徒歩10分）
参加選手：256人
ギャラリー：250人
内容：①ウォーミングアップ・フリープレイ
②256人によるトーナメント戦
・1回戦からブロック決勝まで２本先取、ノーマル設定
・ベスト8戦以降あは総当たり、3本先取、ノーマル設定
③コスプレ大会
④開発者＆ライターとのアトラクションマッチ
⑤ゲーメストラジオ・プロモーション
⑥カプコン新作紹介

ここで！ＥＸ大会先物取り引き情報だ!!
その1、今大会にあわせて、「ストリートファイターＥＸ」隠しキャラのテレカが発売される！
その2、満を持して「ストリートファイターＥＸ」ビデオも発売されちゃう！
その3、マニアなら一家に一枚「スカロマニア」トレーナー！
以上の商品以外にも、隠し玉があるらしい。来てのお楽しみだね！

選手・ギャラリーとして選ばれたみんなには、遅くとも3/17迄には大会参加の案内が届くはず。決戦の日まであとひと月、他のゲームに浮気なんかしないでやり込みまくれ！

**マルゲ屋予選は、
3月9日に東京店と大阪店で開催されます。
詳しくは各店舗へ**

問い合わせ先
ゲーメスト杯実行委員会（担当：タケモリ）
TEL.03-3259-1023

主催：（株）新声社／共催：（株）カプコン／協力：（株）アリカ

CON コンスポ SPO

PS　エクシング　発売中　5800円(税別)

ワイヤーアクション究極進化

海腹川背・旬

かわいいキャラでも歯ごたえ満点!?

かつてSFCで登場し、アクションゲームファンの間で高い評価を得た『海腹川背』が帰ってきた。最近では他に類を見ない純粋なアクションゲームだけに、ファンは要チェックだ。

ゲームは主人公の女の子が、ゴムロープの先にルアーを付けたワイヤーを使って山あり谷ありのフィールドを次々とクリアしていく面クリア型。

弾力性のあるワイヤーは、敵への攻撃はもちろん、天井にひっかけて高い場所に上ったりと様々な使い方ができる。

ワイヤー操作がうまくなればなるほど、足場がまったくない場所に天井を伝って進んだり、ゴムに引っ張られることでダッシュしたりと、動きの自由度が広がっていく、非常に奥の深いアクションゲームだぞ。　（漁ん）



1本のゴムロープが生み出す無限のアクションでゴールを目指せ。



敵はなぜか魚介類。中ボスも登場して川背さんの行く手を阻む！



KAWASE'S ACTION

川背さんの多彩なアクション

主人公、海腹川背さんとワイヤーが作り出す、多彩なアクションの一部をちょっぴり紹介しちゃうぞ！

ちょっと慣れればこんなこともできちゃう

床にかけたロープを引っ張って勢いを付け、一気に跳べ！

これぞ超長距離ジャンプ奥義〝ロケットジャンプ〟だ!!





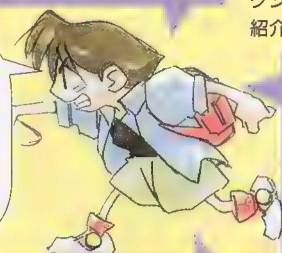


ゴムが縮む力を利用して思いっきりジャンプ！

ルアーを投げる



これがすべての原点となるアクション。ルアーを敵に当てれば攻撃になり、壁や天井にひっかければ、そこを支点に振り子運動を始められる。お楽しみの始まりだ!!



シンプルな操作から生まれる多彩なテクニックに注目してね!

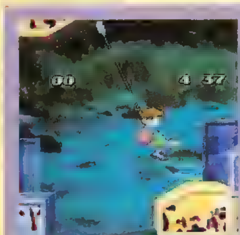
壁だって登っちゃう

ゴムロープを使いこなせれば垂直に切り立った壁も登れちゃう！壁面にルアーをかけて、ぶら下がる。そして伸縮するゴムの勢いを使って登るのだ。



通常ジャンプでは跳べない谷間でも…

川背さんはあまりジャンプカに自信がない。だけどゴムロープが使いこなせるから問題はない。斜めルアーを天井にかけ、振り子でぴょーんってね。





SS タイトー 3月28日 5800円(税別)

パチンと弾ける泡玉パズル!

パズルボブル3

©TAITO CORP.1997

簡単な操作とうらはらの奥の深さがパズラー心をくすぐる、大人気シリーズ第3作!!

8キャラ選択 よりどりみどり

「角度を定めて同じ色の弾をぶつけて消す」だけ、というシンプルなルールで女の子にも大人気な『パズルボブル』の最新作がSSに完全移植されるぞ。今回は8人の個性豊かなキャラクターが用意されて、CPU対戦プレイでは各キャラクターのエンディングも用意されている。しかも、パズル面は500ステージもあって、ボリュームいっぱいなのだ。

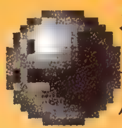


個性的でカワイイキャラたち。自分に合ったヤツを探そう。

これがパズルボブル3の新仕様&アイテムだ!



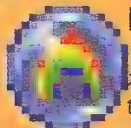
スターバブル 最初に当てたバブルと同じ色の画面内のバブルがすべて消える。



メタルバブル ぶつかったバブルをすべて粉砕するヘビーメタルなバブル。



おじゃまブロック バブルがくっつく消えないブロック。デッドラインを超えると自然に落ちる。



レインボーブロック 隣接しているバブルが消えると、そのバブルと同じ色に変化する。

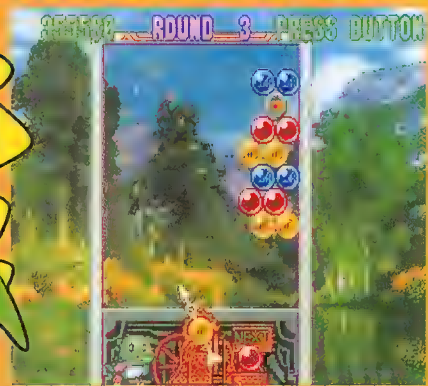


つかいこなせば気分爽快!



狙いすまして大逆転!

天井反射テクニック

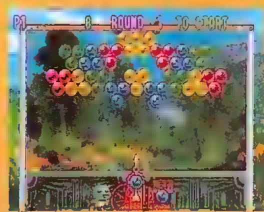


『3』では天井にバブルを当てると、左右の壁と同じように反射する。目的の色が出るまで、天井反射でいらないバブルを画面外に飛ばしちゃえ。

ひとりでもふたりでもパズボブれる!!

1Pパズルモード

さまざまなバリエーションのステージを一人で心ゆくまで楽しめるモード。パズル面は全部で30ゾーン、面数は500ステージ。さらに『パズルボブル2』のアレンジバージョンステージも遊べる、という大サービスぶりが、通にはとてもウレシイ。

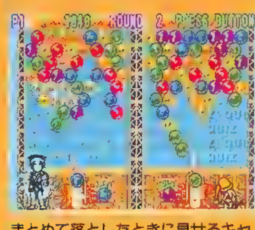


バブルは容赦なく落ちてくるぞ。冷静な判断力で切り抜けろ。

CPU対戦モード

CPUを相手にガンガン勝ち進んでいく対戦モード。キャラクターごとに攻撃方法もさまざま。

ステージの背景が対戦格闘や麻雀などゲームセンターの人気ゲームをモチーフにしているところ芸コマでよい感じ。



まとめて落としたときに見せるキャラのアクションに注目!

2P対戦モード

パズルモードで黙々とバブルを落とすことにあきたら、ふたりで読み合いの心理戦を楽しんでみよう

特殊バブルの本領が発揮されるのもこの2P対戦モード。上手に連鎖をつくって相手を困らせてしまえ。



天井反射や新アイテムでさらに対戦がアツくなった。

サターンだけのオリジナルモード

コレクションモード

このモードでは、アーケード版が登場する際に、一般のユーザーの方々から公募したオリジナルのステージをプレイすることができる。その数なんと1025面!!極め甲斐のありそうなモードだ。



アルファベット順にステージ名が並んでいる。好きなのをチョイスしてね。

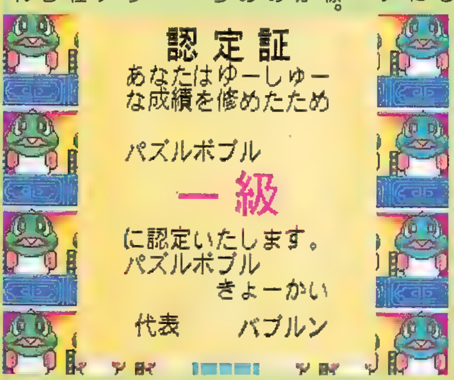
実力を試す?チャレンジモード

もうひとつ、SS版ならではのオリジナル「チャレンジモード」。

全5ステージで構成されていて、各ステージには特定の条件が設定されている(ステージクリアの条件というわけじゃないけど)。なるべくその条件に見合ったクリアの仕方をする、というのが目標。クリアできなかった場合も次のステージに進めるのだ(もちろん評価は下がってしまうぞ)。

ステージクリア毎に、クリアするまでの過程とその結果からの評価が出される。5ステージ全部クリアすると、段位認定証が授与される。

ここでもキャラセレクトが可能で、キャラごとに出題ステージも変化していく。全キャラでクリアしたら100ステージくらいになるだろう。



バブルンからの認定証。どうせなら名人をもらいたいものだ(泣)。

前号のお詫びと訂正 ゲーメストNo.190で紹介しました『首都高バトル'97』の記事におきまして、コピーライト表記に間違いがありましたことをお詫びし、ここに訂正させていただきます。©1996 GENKI/BPS ©1997 GENKIとなっていましたが、正しくは©1996 GENKI ©1997 GENKIになります。

PS　タカラ　3月20日　6800円(税別)

これはもう、潜水艦シミュレーターだ!

DEEP SEA ADVENTURE

潜水艦のシミュレーターとしても完成度が高いうえ、RPG的なストーリー展開もあるぞ。

シミュレーター+RPG?

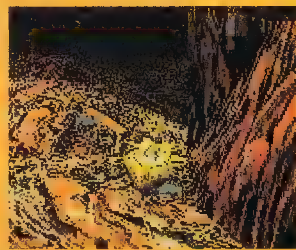
このゲームはただですら珍しい、潜水艦のシミュレーターという要素をメインとしながら、コンシューマーらしいアドベンチャーゲーム的な謎解き要素などを加えた一風変わった作品となっている。

ゲームの進行としては、まずRPGのような画面にてアイテムの売買や潜水艦の整備、会話による情報収集などを行う。そこで得た情報をもとに、目的を達成するために潜水艦でダイブするというのが大まかな流れだ。

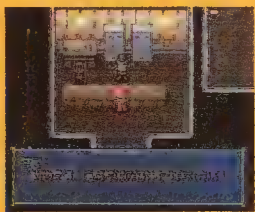
例えばある宝を入手するために、その宝のある場所へと到達するためのヒントを教えて貰う。だがそのヒントを得るためにはある人にあるアイテムを渡さなければならず、そのアイテムはオークションで競り落とさなければならない。当然のことながらオークションに参加するためにお金が必要となるため、そのお金を得るために海底に潜ってアイテムを探す…といった具合となるのだ。



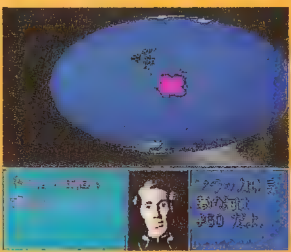
果てしなく続く海。そして、漆黒のなかに僕はただひとり。



海底に潜む、古の建造物。海洋ロマンチズム全開のとき。



町中にて人々と会話し、情報をゲット。海図なんかもね。



情報を元に、海へダイブ。サルベージ船を雇うのだ。

さあ、今こそ潜ってみよう

装備を買ったり修理をするなどの準備を整えたら、いよいよ父から貰った潜水艦『シーマックス号』にて潜水を体験してみるべし。

このゲームのメインモードとも呼べるのがこの潜水艦シミュレーターのモード。水の中における潜水艦はまさに自由自在に動けるわけなのだが、少なからぬ制約が存在することも確か。

だが画面に表示される各種計器類に注意してさえいれば、これから展開される海中にて宝物を回収や敵との戦闘、他潜水艦との会話などを楽しむことができるようになる。



そりゃ不都合が起きれば、潜水艦といえど沈没もする。

これがコックピットだ!



水中でスイッチを動かしたり、宝物を回収するためのマニピュレーター。

敵を攻撃するための武器の切り替えと残量を表示しているところ。

水中を照らす発光弾や、敵魚雷回避用アイテムの残量を表示する。

船速指示器。前進／後退と速度を表示してくれる。

方位計。進行方向を知ることができるだけ。

ソナー。アイテムや敵、敵魚雷に反応してくれる。

バッテリー残量。電力がないと、スクリューが動かん。

酸素残量計。酸素がないと、やっぱ苦しくてねえ。

破損メーター。壁に激突したり、敵に攻撃を受けると上昇する。

深度計。潜水艦の規定以上の深度では、潜水艦が壊れてしまう。

海中を照らしてくれるバルブの寿命。暗い海中では必須装備だろう。

シーマックス号のアクション

潜水艦が水中にてできることは、多いようで意外に少ない。だがそれらを組み合わせることで、自由自在に動けるようになる。潜水艦なので動きは鈍いものの、慣性がつくので慣れるまでが一苦労だ。



前／後進



左右方向の移動と組み合わせるもよし、純粋に前進／後退するもよし。



左右方向

前進または後退しながら、左右に方向転換する。細い道での切り返しはチト難しい。

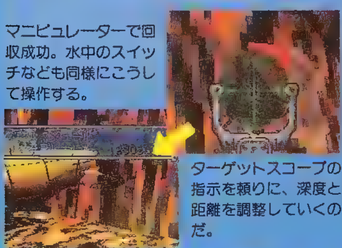


潜水／浮上

その場で深度を上下できる。スピードはかなり遅いため、迅速かつミスなく実行。

アイテム入手のプロセス

水中でアイテムを発見したら、宝箱の方向へと潜水艦を向ける。そしてコックピット画面へと切り替えて、ターゲットスコープを出す。ターゲットスコープの指示に従いながら深度を合わせ、同時に宝箱との距離も調整していく。そしてベストポジションに到着したとき、マニピュレーターを操作すると宝箱を回収することができる。



マニピュレーターで回収成功。水中のスイッチなども同様にこうして操作する。

ターゲットスコープの指示を頼りに、深度と距離を調整していくのだ。

敵に遭遇!どうする?

水中では、実にさまざまなものに出会うことになる。それは無関係な作業用の潜水艦であったり、無害な魚であったりすることがほとんどだ。

しかし、それだけでは済まないのがこのゲームの世界。やはり主人公を狙う潜水艦や、狂暴化して潜水艦を襲ってくる魚なども存在する。

敵対する物体と戦うために、潜水艦にはウォーターマシンガンや魚雷などが装備されている。ターゲットスコープで狙いを定めて…撃てェー



どこからか攻撃を受けた潜水艦。どこだ？　誰だ？

カラーアイランド そのボタンを押すなー

新編集部に越して来て早半年！しかし、周囲にはいまだにお気に入りのメシ屋が見つからないッしゅ。
より良い原稿を上げさせるため、ライターたちに美味いエサを食わせてやろう！そんな訳で、神田神保町付近でお薦めの店があったら教えてくださいね。



X-MEN VS ストリートファイター特集

今回は、ムックでやれなかったX－（中略）ターのアイランドを開催します。今回は前編、次回のカラーアイランドでは後編をお届けする予定です。



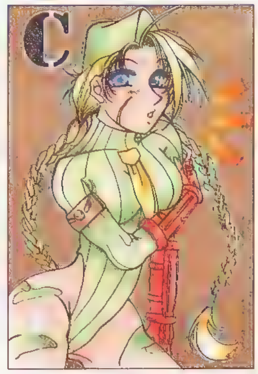
⬅（富山県　春沙まりのさん）
☆涙と迷いはいらない。ココロも、いらない。



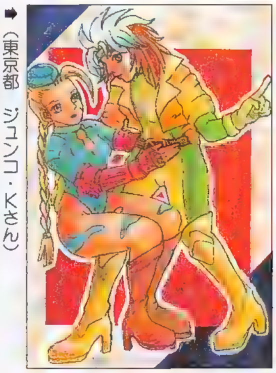
⬅（北海道　雅君）
☆ラーニング機能搭載。



⬆（大阪府　AUTUMNさん）
☆振り返る必要ないっしょ！



⬆（東京都　風間アラシさん）
☆タイガいい塩梅でワンポイントだよね。



➡（東京都　ジュンコ・Kさん）
☆共に登場切望キャラだったもんねぇ。



⬆（東京都　ウニマル君）
☆人が世界が時代が魂が！この闘いを望んでいた！

フリースセーブむーちゃん

重大発表ー実はこの度、みんなのソウルシスター、むーちゃんコーナーが毒サビページから消滅してしまうのだー！いやあああぁっ！
ついに世界の終わりがきたか…もうこの世で生きてく気力がねぇ…と、ご消沈のアナター諦めるのはまだ早いぜ！聞いてくれー何と、むーちゃんコーナーはこのカラーアイランドにて存続していくことが決定したぜーしかも定期連載だッ（マジ）。
てな訳でむーちゃんカラーイラストを大募集。むーちゃんイラスト掲載者は、しもでん＆㊇から、漏れなく豪華な粗品を進呈するぜ！
てな訳でハガキくれーっ！



⬆（東京都　ウラン235さん）



七瀬葵 描き下しグッズ

買ったキミには（左の説明をよく読んでね）
七瀬葵先生描き下ろしキーホルダープレゼント!!

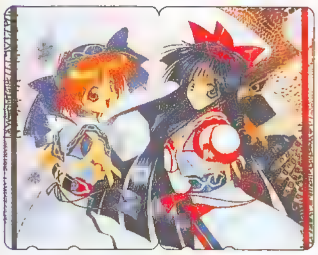
■ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円　送料A　通販番号SS-168
■ナコ&リムマウスパッド（雅）
価格1545円　送料E　通販番号SS-167
■ナコルルマグカップ
価格876円　送料（下記参照）通販番号SS-169
■リムルルマグカップ
価格876円　送料（下記参照）通販番号SS-170

■マウスパッド（華）
価格1545円　送料E　通販番号SS-171
■CDケース
価格1854円　送料E　通販番号SS-172

全て、七瀬先生描き下ろしのグッズ[illegible]のですか、まだ写[illegible]をお見せできなくて大変[illegible]です。でもグッズができたら欲しい～！と思ってるそこのキミ、予約注文[illegible]。

Aグループの中から「ナコ&リム羅刹テレカセット」ともう１点をお買い上げの方に、もれなく七瀬先生描き下ろしキーホルダーをプレゼント！またBの２点をお買い上げの方にもAセットのキーホルダーと絵柄は違う七瀬先生描き下ろしキーホルダーをプレゼント!!

※マグカップは２個以上お買い上げでも送料は800円ですが、他の商品もお買い上げの場合、その商品の送料が加算されます。



ナコ&リム テレカ
価格2300円　送料:A
通販番号:SS-152

※当初1/31発売を予定しておりましたが、諸事情により発売日がずれこんでおります。関係諸氏ならびに読者の皆さまにはご迷惑をおかけした事を深くお詫び申し上げます。

ビリー華ジャン



ビリー・カーン華ジャン
価格51294円　送料：E
通販番号：SS-173

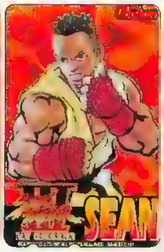
新発売



ティンクルスターズプライツテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：A-18



ストIII　いぶき　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-134



ストIII　ショーン　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-135



ストIII　オロ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-136

3/30 ストEX大会にあわせての発売
ストIIIテレカ
初売りはストEX大会会場にて直売
※ご注文いただいた場合、発送は3/30以降になります。

攻略ビデオの王道、そんなコトバがふさわしい「天草ビデオ」推・参。「サムライスピリッツ天草降臨」

とにかく楽しめるビデオだヨ。渋いオープニング有り、カリスマ溢れるキャラ紹介有り、めちゃ分かりやすいシステム紹介有り、解説付きの対戦有り…。さらに連続技コーナーを発展させ、より充実した内容構成となっちょる、とこういう訳さ。まいったね、今夜



サムライスピリッツ天草降臨 ビデオ
価格4944円　送料：H
通販番号：GV-33

第10回 ゲーメスト大賞ビデオ
価格3069円　送料：E
通販番号：GV-32



史上初のゲーム紹介ビデオ。特別価格で突如、出現。「ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1995」ゲーメスト大賞で上映された、幻のビデオがゲーメストビデオになって登場。1996年を代表するゲームがいっぱい収録されてるぞ。さらに過去9回のゲーメスト大賞受賞作品の映像も入ってるし、あらたに再編集されてるから割とおトクだぞ。ナレーターは「松本梨香」、関　智一、飯塚雅弓」と豪華絢爛。

GAMEST通信販売読者サービス 充実のテレカラインナップ!

ムニョムニョミ段活用　雑賀係プ



テレカ



R-GRAYテレカセット
価格2400円　送料：A
通販番号：TA-07

※現在制作中のためデザインは異なります。

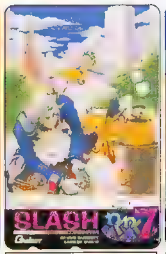
R-GRAY1、2　ウォーザード　ストⅢ　わくわく7



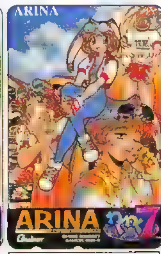
わくわく7　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-6



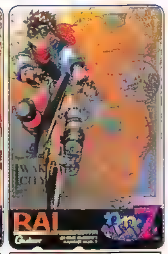
ティセ・ロンブローソ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-10



スラッシュ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-9



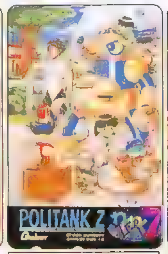
アリーナ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-8



爆皇　雷　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-7



ウォーザード　レオ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-123



ポリタンクZ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-13



ダンディー・J　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-12



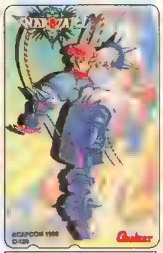
まるるん　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-11



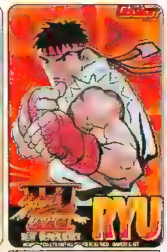
ウォーザード　タバサ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-124



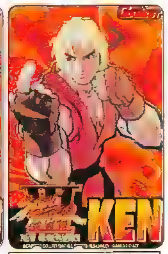
ウォーザード　ムクロ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-125



ウォーザード　タオ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-126



ストⅢ　リュウ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-127



ストⅢ　ケン　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-128



ストⅢ　ユン&ヤン　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-129



ストⅢ　エレナ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-130



ストⅢ　ダッドリー　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-131



ストⅢ　ネクロ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-132



ストⅢ　アレックス　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-133

※写真の商品は見本ですので、実際の製品と多少異なります。



藤崎詩織ポートレイト集　Message
価格2575円　送料：E
通販番号：NT-02

※品切れの場合、発送に多少の時間がかかります。

発行／コナミ株式会社
発売／NTT出版株式会社

CD



サイキックフォース～アーケードサウンドトラックス～
価格2500円　送料：E
通販番号:ZTTL-0001

ZUNTATA RECORD



ファイターズインパクト　CD
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0003



レイストーム　CD
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0002



レイストーム～ノイ・タンツ ミックス
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0005



サイキックフォース～オリジナルサウンドトラックス～
価格2500円　送料：E
通販番号：ZTTL-0004

V73　キャラ別ビデオ



舜帝
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4886



ジェフリー・マクワイルド
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4885



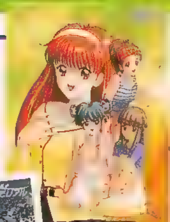
サラ・ブライアント
価格2884円　送料：E
通販番号：COVC4884

※このページの「ときメモ」商品は電話予約が必要です

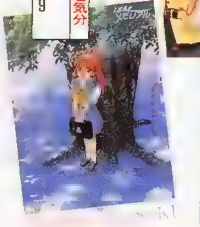


藤崎　詩織 CP-141
虹野　沙希 CP-150
片桐　彩子 CP-145
館林　見晴 CP-146
朝日奈　夕子 CP-142
美樹原　愛 CP-151
如月　未緒 CP-143
古式　ゆかり CP-149
紐緒　結奈 CP-148
清川　望 CP-152
鏡　魅羅 CP-144
早乙女　優美 CP-147

3月14日発売
おはようマグ
価格1648円 送料：S



アートクリスタル・しあわせ気分
価格1545円 送料：S
通販番号：CP-139



アートクリスタル・あなたに夢中
価格1545円 送料：S
通販番号：CP-139

「ときメモ」グッズを買う人は必ず読んでネ

この注意事項は「ときメモ」グッズに関しての説明でそれ以外の商品を購入される場合関係ありません。

- お振り込みの手続きは電話で予約が確認できましたら行って下さい。予約が確認されないままお振り込みした場合、返金となりその際の手数料はお客様のご負担になりますので注意が必要です。
- 「ときメモ」商品は限定品のため品切れになり次第、ご注文を締め切りとさせていただきます。
- 12／30～2／28号掲載の「ときメモ」グッズに多少の在庫がございますので、ご希望の方は電話にてご確認ください。
- 商品がお客様のお手元に届くのは商品の発売日後になります。
- 間違い電話が多くなっております。おかけ間違いのないようお願い致します。
- 受付開始日：3月5日（水）
  受付日時：月～金、PM1～5時まで
  ※土日、祝日は受付いたしておりません。
- 「送料：S」の各商品は2個以上お買いあげの場合でも一律800円ですが、他の商品も購入される場合、その商品の送料が加算されます。

例：①マグカップのみ（又はおやすみ枕のみ）2個以上＝一律800円
②マグカップ（又はおやすみ枕）3個＋テレカ1枚＝800円＋100円
③マグカップ2個＋おやすみ枕1個＝800円＋800円

2月28日発売

おやすみ枕	片桐　彩子	CP-075
おやすみ枕	朝日奈　夕子	CP-076
おやすみ枕	如月　未緒	CP-077
おやすみ枕	鏡　魅羅	CP-078
おやすみ枕	藤崎　詩織	CP-079
おやすみ枕	館林　見晴	CP-080
おやすみ枕	早乙女　優美	CP-081
おやすみ枕	紐緒　結奈	CP-082
おやすみ枕	古式　ゆかり	CP-083
おやすみ枕	虹野　沙希	CP-084
おやすみ枕	美樹原　愛	CP-085
おやすみ枕	清川　望	CP-086



おやすみ枕
7004円 送料:S



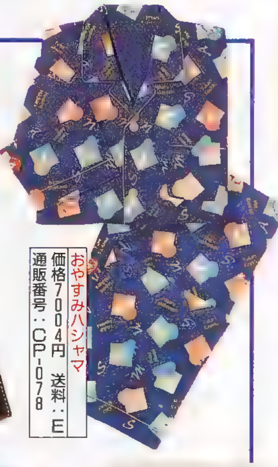
ときめきCDケース・オンステージ
価格2060円 送料：E
通販番号：CP-160

ときめきCDケース・メモリアル
価格2060円 送料：E
通販番号：CP-161

3月28日発売



私立きらめき高校通学定期入
価格2884円 送料：E
通販番号：CP-159



おやすみパジャマ
価格7004円 送料：E
通販番号：CP-078



ときめきミニギャラリー
価格1854円 送料:E
通販番号:CP-157



ときめきおやすみギャラリー
価格1854円 送料:E
通販番号:CP-158



紐緒　結奈 CP-070
館林　見晴 CP-068
藤崎　詩織 CP-067
鏡　魅羅 CP-066
如月　未緒 CP-065
朝日奈　夕子 CP-064
古式　ゆかり CP-07
片桐　彩子 CP-063
早乙女　優美 CP-069
美樹原　愛 CP-073
清川　望 CP-074
虹野　沙希 CP-072

キーホルダー
価格1236円 送料:C

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料		
A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送	800円
H	何個でも	(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

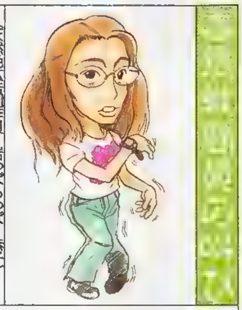
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー	②ゲレンジャー	③吉崎観音	④システム手帳	⑤ゲーメストプレス
:10点	テレカ：20点	テレカ：20点	:30点	Tシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

(天然色広告制作員 岩っぱらっぱー恭子)
☆陰で密かに広告進行を操る戦闘員。そのためのエネルギー補給には労力を惜しまない。「昨日もFFやりすぎて寝てないよー、キュ～。」
(ってゆーか、あんた食べ過ぎ。)



前号で地区大会に夢もろくも敗れたオレは失望の中、街をさまよう。もう熱くはなれないのか？そう心の中でつぶやきながら…。
あーっ、ドクサビだドクサビ！今大切なのはドクサビじゃ！いろいろてんこ盛りなのでざっとー、七瀬グッズもうちょっとまってね予約受付中、ビリー革ジャンいいジャン買ってね、ストⅢテレカ3/30会場にて初売り！、うーんR-GRAYかっちょいー！、ときメモは電話予約でね！こんなトコかな。最後に、佐々木どうした？連絡くれ。以上。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名	料金	特殊取扱
株式会社　新声社 DSB 30		

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　　円

払込人住所氏名
（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	
0 0 1 5 0 - 4	通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください	
9 8 4 2 0	

加入者名	株式会社新声社 DSB 30
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み）　円
特殊取扱	

受付局日附印

ゲ屋瓦版

1997.3.30
瓦版第95号

春間近！さあ花見だ！

いやっほー。みんな元気？春はもうすぐよ、ガンバってこー。ゲ屋のメルティでーす。今回もスクープたくさん☆見逃さないでね。んじゃインフォメGO！

帝都震撼！真打ち、池袋に現る

中国返還間近の香港に九龍城が出現…しないしない（笑）。新消費税導入間近の東京にゲ屋6号店が出現、その名をゲ屋池袋店！ってなかんじで、ななんとゲ屋6号店は池袋に決定！この激戦区にいかにして立ち向かうのか、今スタッフと一緒に大検討中。期待してよね。詳しくは次号で！

ストEX全国大会へ君も参加だ！

緊急〜で決定、ゲーメスト杯争奪ストリートファイターEX大会、開催日の3月30日に先駆け、3月9日に東京と大阪店でのみ予選大会をおこないます。優勝者と準優勝者を各店で招待。ハガキ応募なんかにゃまかせられないって実力派には朗報だよね。なお交通費等につきましては自己負担となります。

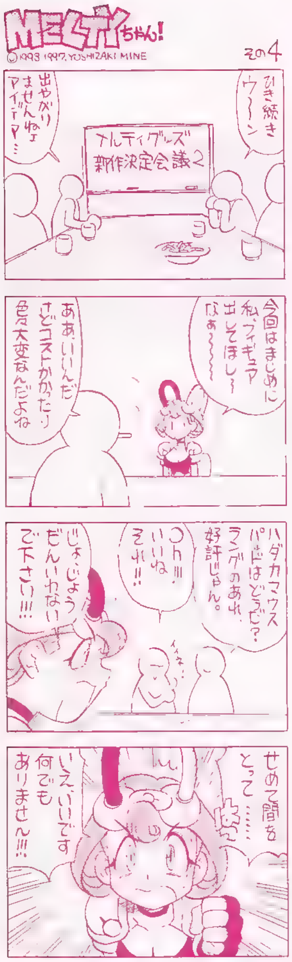
ごめんね☆

神保町本店発！MTG交流会のごあんない

知る人ぞその実体を知る神保町店で最もコアターゲットなイベントMTG交流会。3月は第2土曜の8日に決定、4thとミラージュを使用してのシールド戦、そしてタイプIIトーナメントをおこないます。日本語版ビジョンズも入荷している頃。会場では物販もやってるよ。なおイベントは別会場でやるので気を付けてね。詳しくは店頭チラシを。

3月上半期のイベントスケジュール

1日(土)	神保町	マジカルドロップ2大会
	大阪	餓狼伝説ラリー大会
	名古屋	侍魂天草降臨大会
	札幌	侍魂天草降臨大会
	仙台	侍魂天草降臨大会
2日(日)		2月月間イベント決勝
8日(土)	神保町	第11回MTG交流会
	大阪	鉄拳2大会
	名古屋	ストリートファイターIII大会
	札幌	クイズKOF大会」
	仙台	ファイヒスダイナマイト大会
9日(日)	神保町	ストリートファイターEX全国大会予選大会
	大阪	ストリートファイターEX全国大会予選大会
	名古屋	パズルファイターIIX大会
	札幌	ストリートファイターIII大会
	仙台	ストリートファイターIII大会
15日(土)	神保町	ストリートファイターIII大会
	大阪	わくわく7大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
	札幌	KOF'96シングル大会
	仙台	ときメモぱずるだま大会
16日(日)	神保町	マジドロ3大会（予）
	大阪	KOF'94シングル大会
	名古屋	ストリートファイターIII大会
	札幌	PS版あすか120%大会
	仙台	フライングパワーディスク大会



ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

尚、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

3/30号 ゲームイベント 優先券

ゲ屋瓦版 CDコレクション



■QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡 スーパーパズルファイターIIX
VICL-40210〜40211 ¥3200（税込）

「もんだあああい！」の声もいとしい虹色町のサントラ盤がついに発売！これでサキちゃんも東鳩先生も君のものだ。CDはパズルファイターIIXとのカップリングでうれしい2枚組。初回分には特製スケジュール表付！買うしか。あ、でも妖精さんは私だけのもの、超決定。

新商品ラインナップ

（3/1〜3/16 価格は全て税込み）

CD

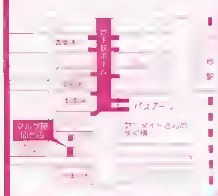
3月5日 月刊ときめきメモリアルNO.8
●キング ¥2200
ぽっぷるメイルネクスト
●キング ¥3000
金月真美のムーンライトリップス
●キング ¥2800
ライブ！／國府田マリ子
●キング ¥4800
TWO-MIX／BPMベスト
●キング ¥3000
リアルバウト餓狼伝説SPアレンジ
●ポニー ¥2500
ストリートファイターEXアレンジ
●ポニー ¥2500
根性戦隊ガッツマン／宮村優子
●ビクター ¥1000

グッズ

3月14日 ときめきアートクリスタル（2種）
●コナミ ¥1545
ときめきおはようマグ（12種）
●コナミ ¥1648
ときめきおやすみパジャマ
●コナミ ¥7004
以上の商品は完全予約限定品です。確実な入手はご予約をおすすめします。

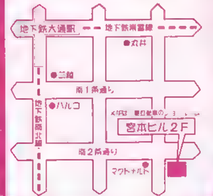
3月上旬 七瀬葵グッズ
ナコ&リムマウスパッド
●新声社 ¥1545
ナコ&リム羅刹テレカセット
●新声社 ¥2300
ナコルル／リムルルマグカップ
●新声社 各¥876

ゲ屋仙台店 3月の定休日10日



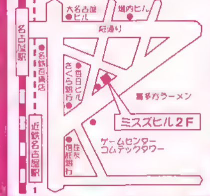
〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル
TEL 022-712-4787

ゲ屋札幌店 3月の定休日10日



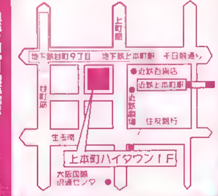
〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

ゲ屋名古屋店 3月の定休日10日



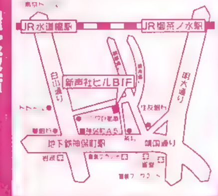
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F
TEL 052-583-2970

ゲ屋大阪店 3月の定休日10日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31 119うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348

ゲ屋神保町本店 3月の定休日10日



〒101東京都千代田区神田神保町1-26B1
TEL 03-3293-9325

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJINs CORNER

選評：APAPA

サークルから読者へのPR文中に、独自の記号を使ったり、句読点のない空白で独特の間が作ってあることが多いけど、活字にできなくて文章の意味が通らなくなる場合があるから気をつけてほしい。

それから、鍵括弧で閉じる寸前には句点は入らないのが通例だから、覚えておこう。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月15日発売号締め切りは3月5日、4月30日発売号締め切りは3月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「6月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

SOMERSAULT DANDY 2



されっぷ天下発行B5判オフ40頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「全頁に必ずナッシュのいるナッシュだらけの本です」

ギャグ、コメディ、シリアスとそろっていて、ナッシュのファンには文句なしにお薦めできる一冊です。

（〒350 埼玉県川越市鯨井新田20-35 田口栄子）

集まれ！サイキッカー♡THE・きもだめし大会



CHOAS発行A5判オフ20頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ALLキャラのギャグ本。墓場が舞台の変なネタです」

そのままズバリ、肝試しがネタのギャグ個人誌。個々のギャグのキレと最終的なオチに、もっとキレがほしいが、無駄頁のない構成はいい。

（〒299 神奈川県相模原市相生2-6-5 アミーハイム202 笹渡零魅羅）

D&D SOM 攻略法

王子キラーブラザーズ発行B5判52頁コピー。500円分の無記名小為替＋190円切手で。

「D&DⅡをクリアしたい方へ。特に初心者～中級者の方へおすすめです」

完全な初心者には、文章からだけでは、どの場面なのか、どの敵なのか、などが分かり辛く、実用の障害になる。場面が頭に浮かぶレベルのプレイヤーが、より効率的なパターンを身につけるための手引書といった感じの攻略本だ。

（〒180 東京都武蔵野市境3-9-2 平和ハイツ202 千綿美知代）

感謝で昇龍拳3 狂気追求編

カメラ屋発行B5判オフ80頁。1000円の無記名小為替にて。

「ストⅡシリーズの・リュウケン戦の・しかも足技のみの本です」

足技と、そこから生ずる駆け引きを中心とした、リュウケンの状況別技解説本。読ませる書き方に対する工夫不足があるが、Ⅱターボ以降、薄まっていってしまった駆け引きの秘伝書を読んでみよう。

（〒202 東京都保谷市中町5-18-7 戸川真哲）

俺様を信じろっ！



G-G発行B5判オフ60頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ちょっとクサめのアキラ×ジャッキーストーリー物です」

アキラ、ジャッキー、サラによる、洗脳されたサラに関する標準的バーチャストーリー。ただし女性向け。顔マンガな点と、個性の薄さが弱点だけど、レベルは高い。

（〒720 広島県福山市川口町2-4-3 サンシティ川口102 緒方里恵）

秘書達の日記



たこやき友の会発行B5判オフ28頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「特にオススメは庵チームが好きな人へ」

庵チームを中心に、京などを織りまぜたギャグ本。妙に乳出しなネタが多い。アダルトタッチのギャグが見たくって、表紙の絵柄が気に入れば買い。技術レベルは高い。

（〒973 福島県いわき市内郷御台境町御台26-1）

青春の5ページ



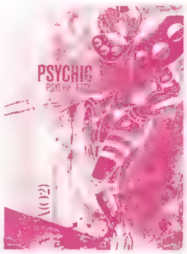
W-M発行B5判オフ60頁表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「ときメモのオールキャラ、ギャグ本です」

ネタは標準レベル、丁寧さは標準やや上。絵柄がまだ不安定で、魅力が発揮しきれていないが、個性に光るものがある。表紙の絵にそれを感じる人は、買ってみるのが吉。

（〒194 東京都町田市中町1-11-8-406 石川方 ⑤係）

影の饗宴



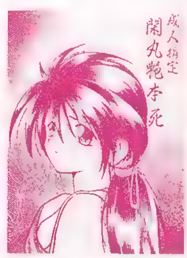
ASIA（O2）発行B5判104頁表紙&口絵カラー。1900円分の無記名小為替にて、3月末日まで受付。

「サイキックのH本です。鬼畜なウォンが見たい人へ」

ウォン×キース、ウォン×ブラドのマンガと、バーン×キースの小説がメイン。本全体がテーマに対してやや中途半端とも言えるが、ⓨのシーンだけでなく周辺も含めての描写がされているとも言える。頁数に関しては、内容の薄い見栄えだけの本に対抗する意図も分かるし良いが、限定された頁の中に想いを凝縮することも必要だ。プロは自分の希望する頁数で作品を依頼してもらえやしない。18禁。

（〒719-11 岡山県総社市三須519-11 北村節子）

成人指定 閑丸艶本 死



RARE DIAMOND発行A5判オフ72頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「幻十郎×閑丸のロリショタ18禁本です」

ショタ系には珍しく、肉体描写派で、なおかつ絡みが多め。18歳未満購入禁止です。

（〒343 埼玉県越谷市蒲生東町11-26 奥村裕）

すけBee



ばくはつBRS.発行B5判オフ56頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「パステルメインのツイパラ色が濃いBee本です」

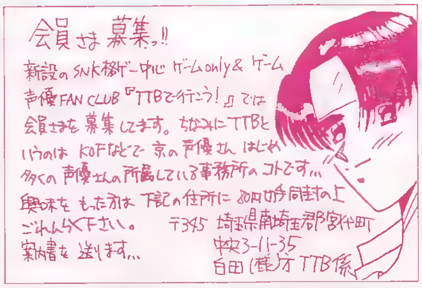
ライト×パステルがメイン。ライラも登場。18禁です。

（〒152 東京都目黒区八雲4-10-17-102 山本方「B」係）

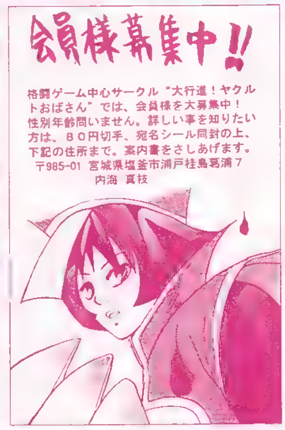
伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

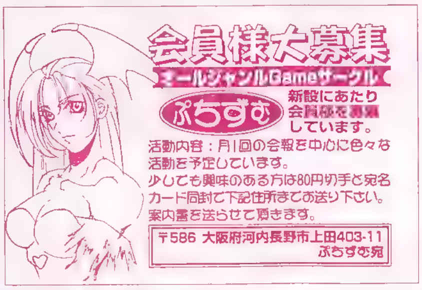


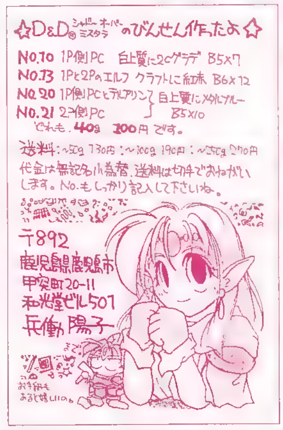


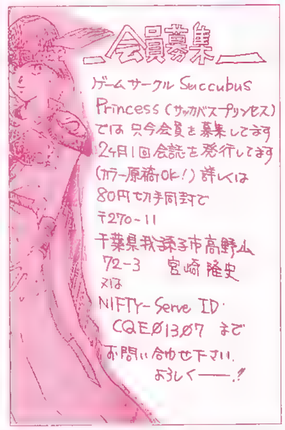


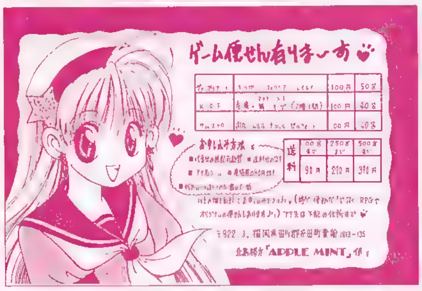


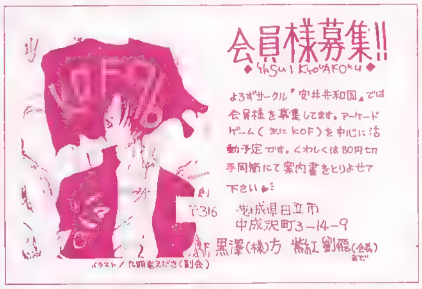












卒業しなくちゃ(涙)。

DISC BOX

今号の新作情報

月刊ときめきメモリアル No.8



1997年3月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7744
価格：¥2200(税込み)

このシリーズも第8弾となる！今回のドラマは、ひと夏のお騒がせストーリー、清川望主演の「一日だけのサマーホリデー」の後編。イメージソングでは、清川望がハツラツと！そして如月未緒が幸せになればなるほど不安になってしまう女の子の気持ちを歌ってくれます！シナリオが殺到したバスルームトークでは、虹野沙希が登場。古式ゆかりと朝日奈夕子の「脱力まんざい」も聴き逃せないぞ！

PSYCHIC FORCE ~EXTRA SONG TRACKS~



1997年2月28日発売
ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0007
価格：¥1500(税込み)

すでに「PSYCHIC FORCE」のCDは出ているのだが、ファンの強い要望により、ボーカル曲を集めたアルバムが緊急発売されることとなった！さてその中身だが、アーケード版、プレイステーション版の2枚のアルバムに収録されていたボーカル曲に、影山ヒロノブ氏が歌うプレイステーション版オープニング、エンディングのニューバージョン、そしてなんと全部のカラオケまで付くのだ！

LANDING GEAR & SIDE BY SIDE



1997年2月28日発売
ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0006
価格：¥2500(税込み)

3DCGで作られた大型筐体タイプのゲーム「ランディングギア」と「サイド バイ サイド」の2つのVGMが入ったCDが発売された。飛行機シミュレーションゲームである前者は、カラフルポップなサウンドに加えて、作曲者によるリミックス版も収録。ドライブゲームの後者は、オリジナルVGMを完全収録の上、アレンジバージョン、さらにはオリジナルのサウンドも収録されている。



ずるずる

いや〜1ヵ月運動をしないというのがいかに身体を弱くするかよくわかりました。少しでも骨折を早く治そうと思い、歩くことも控えた。そしたら数百メートル歩くだけで筋肉痛になりやんの！そんでもって1ヵ月たった今、まあ大変！って感じ。'2月中には完全復帰と思っていたんだけど、筋力が戻りそうにない！スキーどうしよう…。

TOP10 1/16〜1/31㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	2	153	サクラ大戦　帝撃歌謡全集	BM	BVCH-735	3000円
	2位	—	124	スーパーパズルファイターⅡX/虹色町の奇跡	VE	VICL-40210	3200円
	3位	1	121	蒼穹紅蓮隊	ME	VOCR-5016	2000円
	4位	—	92	NEO・GEO DJステーション	PC	PCCB-244	2500円
	5位	3	69	レイストーム	TA	ZTTL-2	2500円
	6位	4	63	サイキックフォース　ドラマCD	PC	PCCB-239	2500円
	7位	—	57	レイストーム　ノイ・タンツ・ミックス	TA	ZTTL-5	2500円
	8位	—	52	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	8位	—	52	ウォーザード	VE	VICL-40197	3200円
	9位	6	43	ドラマCD　エターナルメロディ	PC	PCCB-234	2500円
ビデオ BEST10	1位	—	135	X-MEN VS　ストリートファイター	SS	GV-31	5800円
	2位	3	54	レイストーム	SS	GV-30	5800円
	3位	—	45	VF3　ジャッキー・ブライアント	CR	COVC-4881	2884円
	4位	4	36	VF3　撃の章	TE	TYVY-5014	4900円
	4位	2	36	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	5位	6	33	VF3　結城　晶	CR	COVC-4879	2884円
	6位	—	31	VF3　影丸	CR	COVC-4882	2884円
	7位	—	29	VF3　パイ・チェン	CR	COVC-4883	2884円
	7位	8	29	VF3　ウルフ・ホークフィールド	CR	COVC-4880	2884円
	8位	5	27	VF3　疾風の章	TE	TYVY-5013	4900円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG

CD&ビデオトップ10

CD編

あらあらあっさりとサクラ大戦が1位に！当然といえば当然ですが…。

2位のタイトルは、どちらの支持率が高いのかが知りたいところ。後者かなやっぱり。

3位に落ちたがまだまだ強い蒼穹。レイストームの上を維持できるかが見どころ。

ビデオ編

話題たっぷりのビデオ、X-MEN VS.SFが1位に！ロがあんぐり状態になった人も多いのではないでしょうか。

2位はレイストーム。これを実演(自分で)するのは…。

VF3関係も強いです。そのトップは…ジャッキー。おい！晶はどうした？

今号のオススメタイトル

2月21日に発売されたセガの最新ドライブゲーム「スカッドレース」のCDをオススメしましょう(ってオイ！新譜で載ってねえじゃねえ！)。



スカッドレース SOUND TRACKS(TE)

このVGMは、いつもとは違う作り方でできている。それは、ゲームと同時に作成された点。普通は、ゲームが完成してから作るのだが、このゲームでは、完成をイメージして作られたそうだ。

ノリのいいVGM、車に乗りながら聴くと…速度が！

カプコンのヴァンパイアハンターの続編が出るそうじゃないですか！こりゃあ大変！いまから予習をしなきゃあ、スタートダッシュに遅れる！

ということで、ハンターのビデオをオススメしましょう。

さらに進化したゲーム内容になっていることは間違いはないが、キャラはダブッている部分も多いので、きっと役に立つこと間違いなし！

これでしっかりイメージトレーニングしなきゃあ！



ヴァンパイアハンター(SS)

金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋してII



199/年３月５日発売
キングレコード
CD：KICA-7755
価格：￥2800(税込み)

NACK５とラジオ大阪で放送されている「金月真美MOONLIGHT LIPS」CD化第２弾。放送されている千夜一夜物語をモチーフにしているファンタスティックなストーリーがCDでは劇中劇として登場！出演者は、その劇でキャストやスタッフに扮するというもの。真美さんは今回、広告代理店の無礼な担当相手として大活躍する！ドラマの他に、ボーカル曲も４曲収録しているのだ！

Mariko Kouda Concert Tour'95～'96 "終わらないアンコール"



1997年３月５日発売
キングレコード
CD：KICS-7604～5（２枚組）
価格：￥4800(税込み)

チケット発売後すぐに完売をしてしまう大好評のマリ子さんのファーストライブアルバムが２枚組のCDで発売される！収録されているのは'95年のVividツアーの11月５日渋谷公会堂のもの、'96年のHappy! Happy! Happy!ツアーの8月21日中野サンプラザのもの、そして12月21日クリスマススペシャルライブの中から23曲を収録！オールカラーのブックレット&初回特典ではシングルCDが付くぞ！

GET THE WORLD 影山ヒロノブ



1997年２月21日発売
ビクターエンターテインメント
CD：VIDL-10852
価格：￥1000(税込み)

テレビ東京系列で放映されているアニメーション「爆走兄弟レッツ&ゴー！WGP」の主題歌の入ったCDが発売された！サイクロン仕様のステッカー付き。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE３ Vol.9



1997年２月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7739
価格：￥3000(税込み)

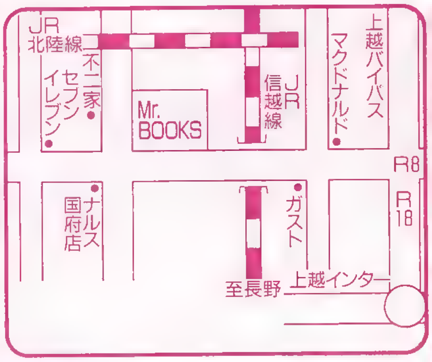
文化放送系列で放送されているステレオドラマ「ツインビーPARADISE 3」の第９弾となるCD。今回の内容は、マドカの喫茶店「ファンタジアン」がついに経営の危機になるというもの。ライトとパステルが閉店をしないよう、客集めに協力をするが…。初回特典シングルCDには、みんなの投票で収録が決定したミニコーナー「マドカの３分クッキング」を収録。いったい何を作るのでしょう？

今月の本屋さん：Mr. BOOKS

直江津にある総合アミューズメントパーク「Mr.&Ms.」内書店として、4周年を迎えました。こだわりを持って揃えた本の数々・イベントコーナーなど、いつ来られても新しい発見、楽しみが満載です。

ゲーム攻略本、アニメグッズ、MTGなども取りそろえており、多趣味なお客様のご要望にもお応えできます。大駐車場も完備。皆様のご来店、心よりお待ちしています。





営業時間 10:00～23:00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL 03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
No.138（'95年3月15日号）	550円
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
No.145（'95年6月30日号）	550円
No.146（'95年7月15日号）	550円
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円
No.169（'96年4月30日号）	550円
No.170（'96年5月15日号）	550円
No.173（'96年6月30日号）	550円
No.174（'96年7月15日号）	550円
No.177（'96年8月15日号）	550円
No.181（'96年10月15日号）	550円
No.182（'96年10月30日号）	530円
No.183（'96年11月15日号）	530円
No.184（'96年11月30日号）	550円
No.185（'96年12月15日号）	500円
No.187（'97年1月15日号）	530円
No.188（'97年1月30日・2月15日合併号）	550円
No.189（'97年2月28日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
スーパーストリートファイターIIX	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1	サウンドコンプリートストリートファイターIIX	3500円
No.2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1280円
No.3	豪血寺一族2	1680円
No.4	真サムライスピリッツ完全版	1380円
No.5	バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6	ダライアス外伝	980円
No.7	スーパーリアル麻雀PV	1980円
No.8	鉄拳	980円
No.9	ギャラクシーファイト	980円
No.10	バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11	ヴァンパイア ハンター	1380円
No.12	餓狼伝説3	1280円
No.13	天外魔境真伝	1280円
No.14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15	鉄拳2　Act.1	780円
No.16	ストリートファイターZERO	1380円
No.17	カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19	バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20	サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21	アーケーダー	880円
No.23	鉄拳2Act.2	1280円
No.25	闘神伝2	980円
No.26	ファイティングバイパーズ	980円
No.27	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30	ソウルエッジ	1200円
No.32	バーチャロン	2000円
No.34	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35	ストリートファイターZERO2	1380円
No.36	スーパーリアル麻雀PVI	1800円
No.38	サイキックフォース	1800円
No.39	SNKイラストレーションズ	2000円
No.40	SNKコレクション設定原画集	1200円
No.41	野郎島　ゲームヒーローズコレクション	1280円
No.42	EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	980円
No.43	EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.44	EXシリーズVol.10　ストリートファイターZERO2　PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.45	SEGAPOLIS	500円
No.46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル	780円
No.47	ギャルズアイランド　スイートメモリー	1280円
No.48	バーチャファイター3　Act.0.5	580円
No.53	レイストーム	1480円
No.54	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ラウンド2テクニカルマニュアル	1280円
No.55	バーチャファイター3Act.1	880円
No.56	ザ・キング・オブ・ファイターズ　ファンブック	980円
No.57	デッドオアアライブ	980円
No.58	サムライスピリッツ天草降臨	980円
No.59	コスプレしちゃえ！	980円

※お求めは、書店か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第63回

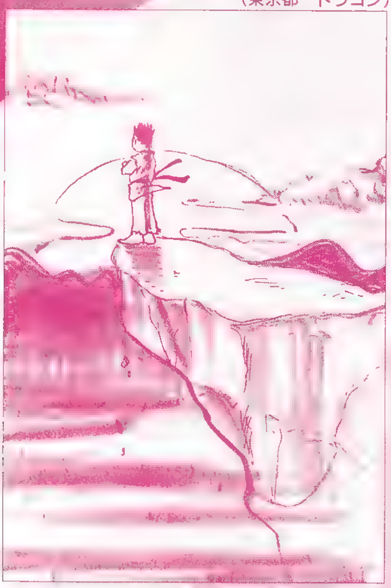
文・四コマ
佐竹雅昭

怪獣王子のマジックへのはまり方は並大抵ではないようだ。このままこのコーナー、マジックのコーナーになったりしないだろうな…



運って大事

前回、マジック・ザ・ギャザリングのことを書いたが、すぐに反応があった。
それは、ある事情通の人間からだった。
その事情通の人間とは、私と同じマジックにはまってしまった男で、通称"ペペ"と呼ばれているのだが、この男はゲーメストの愛読者で、特に私のコラムは一回たりとも見逃さないと言うほどのヘビーリーダーなのだ。
ペペ曰く、
「いや〜、佐竹さん。マジックって大変でしょう。頭だけでなくお金も使うしね。特にカードを引く運もいることだしね。」
さすがペペ。
マジックの痛いところをついてくる発言だ。
私は一回転ほど首を回してこういった。
「ペペ。人生とはそんなに甘くないんだ。時には頭も金も使うし、運も必要だ。」
ペペは二歩ほど後ろに下がった。
「そ、そんなことは分かっているよ。」
少しふてくされた表情を浮かべながらペペは答えた。
「よろしい。」
私はかすかな微笑みとまるで赤子を抱くマリアのような表情でペペを見つめた。
「まぁ茶番はこれくらいにしようや」
背後から声がした。
私は無防備で振り向くと急に殴られるような気がしたので、肩でアゴをガードする形、すなわち肩越しに振り返って声の人物を見た。
「なんだ、クロカワか。」
クロカワアキオ(仮名)
彼もマジック仲間の一人だ。今の所、私たちの中では一番強いと言われている男である。
「なんだはないだろう。マジックの天才を前にして。さぁ諸君。そろそろデュエル(決闘)と行きましょうか。」
もう完全に有頂天状態だ。
「よ〜し。それでは受けて立とうじゃないか。」
ついに戦いのゴングは鳴らされた。
私のデッキは赤緑の速攻型。
クロカワはいらいらする停滞型。
(よーし、一気に火の玉攻撃だ!)
前半、思うまま私の攻撃は決まった。
しかし、後半、思ったカードを引くことができずクロカワに負けてしまった。
私が下を向き頭を垂れている時だ。
「佐竹さん。マジックは頭や金を使ったからって強くなれるわけじゃない。運がいちばんだ。さぁ、お参りに行こう。」
私とペペはその後、池袋のナンジャタウンの中にある作りモノの神社で合掌した。


(東京都　ドラゴン)

ポエム

「ガチャガチャ」
ガンダムのガチャガチャ
200円
高い
でも欲しい特にザク
なかなか出ない
隣の少年
3つ持っていた。
無理矢理交換
あっサタケ
byさたやん

怪獣王子の部屋


さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　正道会館　師範代　先頃の「嘉兵衛Tシャツ」に加え、かねてから王子の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!!　期待していてくださいね。

お便り募集中!!　天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

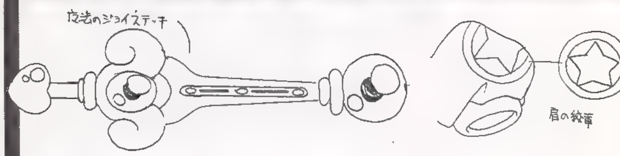
★ティンクルスター★ スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES



魔法世界プレアミューズに伝わる伝説の星「ティンクルスター」。この聖なる星を手に入れた者は、どんな願いでもかなうと言われています。しかしある日、悪の帝王メヴィウスに、ティンクルスターが奪われてしまいました。このままでは大変です。プレアミューズの王女ロードランは、お供のラビキャットを連れ、ティンクルスターを取り戻すために旅立ちました。行く手にはティンクルスターを狙う者、邪魔する者がたくさん待ち受けています。さあ、冒険の始まりです~！

昨年発売されたＡＤＫ初の対戦シューティング「ティンクルスタースプライツ」今号では開発インタビューに加えて設定資料を大公開!!





マジカルスプライト

ロードラン

妖精族のプリンセス・10歳・O型
趣味）甘いものを食べることとダジャレを言うこと

この物語の主人公。元気いっぱいの王女さま。冒険に出たのもティンクルスターを取り返すためではなく、冒険自体が目的だったふしがある。武器の魔法のジョイスティックは王家に代々伝わるもの。

メーカーコメント★「魔法少女らしくない女の子」が描いてみたくて誕生したキャラクターです。だから「使えないお供」（笑）と、「情けない魔法の道具」を持っています。とにかく元気に描けたので良かったです。スプライツはただのマ○○○プ○○○スになってしまいましたが、本当は違うものを参考にしています。（藤ノ宮）

光の玉女

スプライツ

伝説の妖精族・今回は15歳（伝説によって様々なため）・O型
趣味）転生

5千年前、今と同じように危機に瀕した世界を救った伝説の魔法戦士。今はランに転生している。
神の使い、「ゴッドラビキャット」を従えている。彼女の力はティンクルスターによって目覚める。







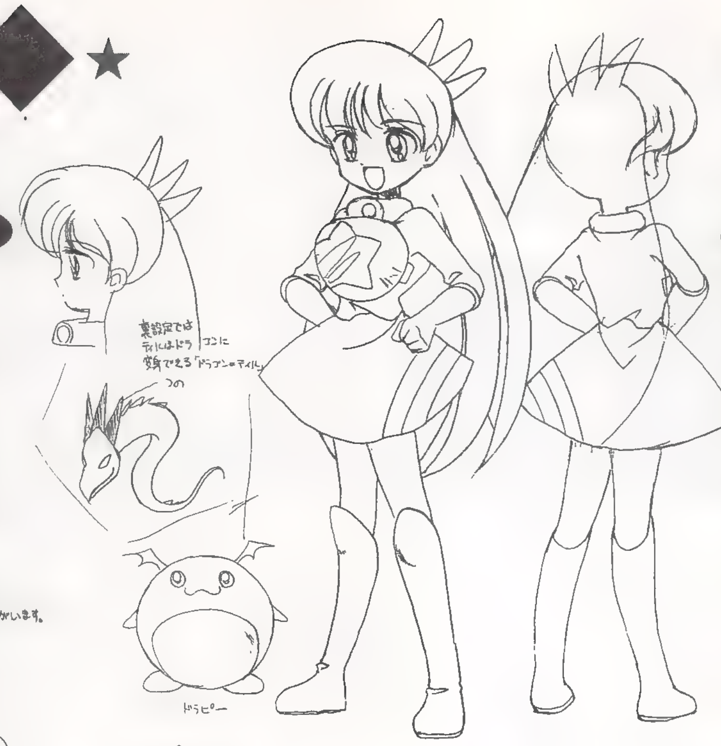
ラビキャット

ランのお供。ボケのランに対するツッコミ役。

★ウサギ+ネコでラビキャット！一番のお気に入りキャラです。魔法少女史上でこんなイヤなキャラクターはいないと思います。ちなみにニンジン嫌いで魚が好きです。

スプライツ★

設定原画集



なぞの生物
なんじゃもんじゃ

けもんじゃ族・推定20000歳
趣味）毛の手入れ

全身毛だらけの生物。性別、年齢、生態その他何もかも不明だが、やる気だけは満々のようだ。普段はおとなしいが、髪が黄色で服が赤く、りぼんをしている女の子を見ると、暴れ出すらしい。

★イラスト依頼の時、「正体不明の生物を」とのことだったので、描きました。楽に描けました。色も楽に塗れました。えらい！なんじゃ！

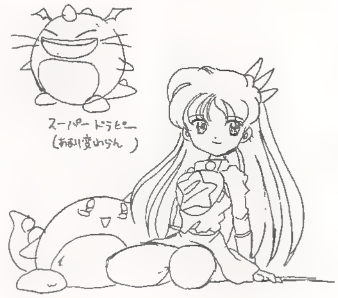


ドラゴン・スター
リアリー・ティル

竜族のお姫さま・10歳・A型
趣味）ドラピーに乗って空を駆け回ること。

ドラゴン国の王女でラン最大のライバル（と自分で思っている）。しかし、ランは仲良しの友達と思っているようだ。気の強さと火の魔法なら誰にも負けない。今回も、ランへのライバル意識からティンクルスターを手に入れようとする。

★由来は「リアリティ」から取っています。ランが空想主義なら、ティルは現実主義ってワケです。気に入ってるキャラなので、もう少したくさん描きたかったです。



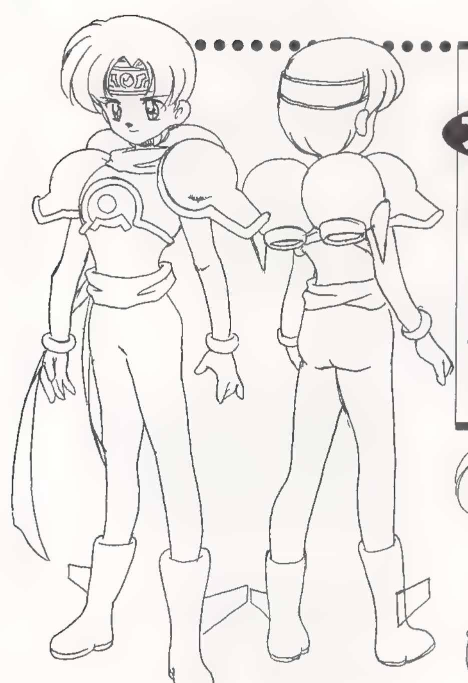


ビースト・マスター
ヤン・ヤンヤン

森の妖精・7歳・B型
趣味）動物と遊ぶ。水遊び。

虹色の森を司る最年少のビーストマスター。野生動物を飼い慣らし、空を飛ぶように仕込むのが仕事。しかし、今はトリブタにしか乗れない。本人は一人前のつもりらしい。

★「野生少女」と言えば映画の「シーナ」とかありますが、幼いのでブタに乗せました。意外と仲間内で人気があり、今度シマブタに乗せようと思っています。



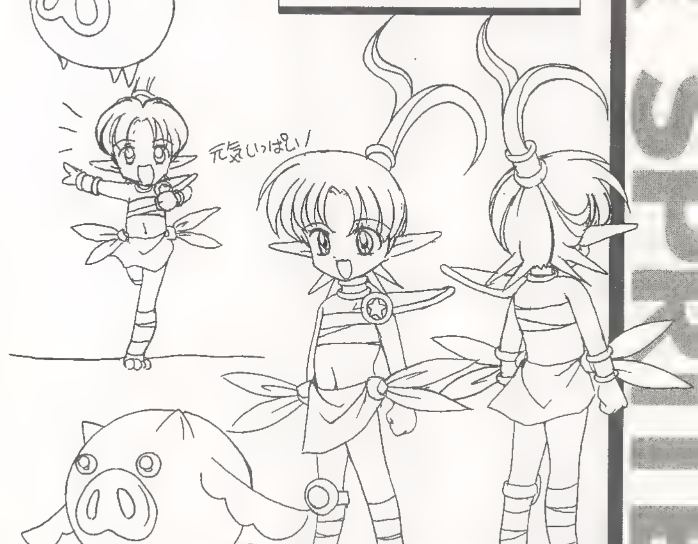
二枚目ロケットマン
アーサー・シュミット

妖精族の親衛隊長・16歳・A型
趣味）ランさんの追っかけ

大好きなランのために戦う最速の騎士。妖精族の親衛隊長とのことだが、構成員は彼1人。ランのためなら命を賭ける。しかし年齢差が少しヤバめ。

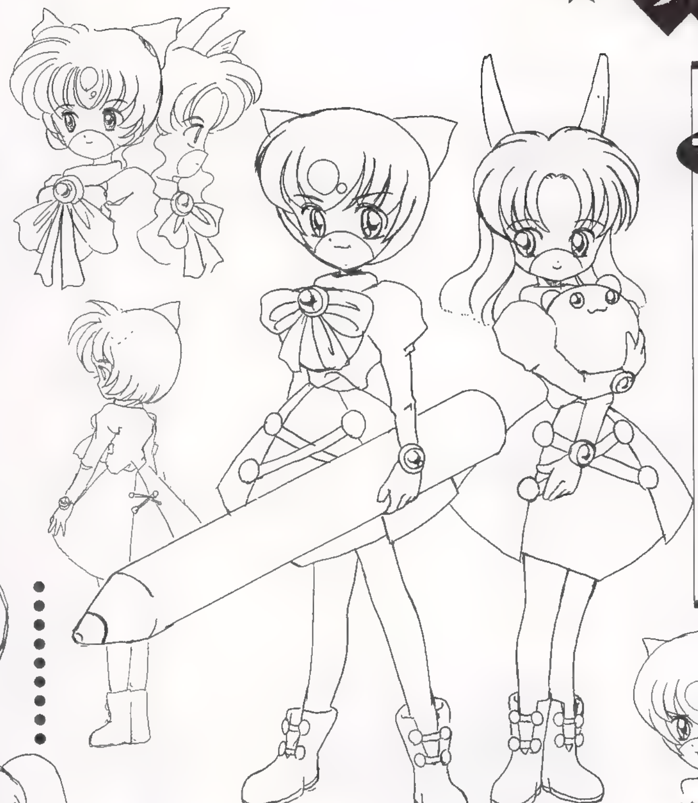
僕はこういう男の子はいい奴だと思うんですが、「図々しい」「ロ○コン」とか言われた。がんばれ！シュミット！





設定原画集

★ティンクルスター

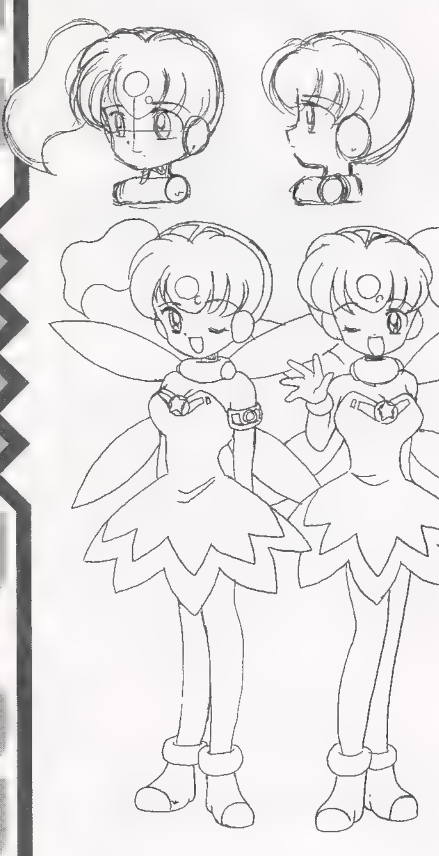


妖精コンビ
ティンカー&リンカー

女王付きの妖精・16歳・AB型
趣味）おそうじ、おせんたく

ランお付きの教育係。いなくなったラン王女を連れ戻すために城を旅立つ。ラン王家の親戚筋にあたるのだが、その体質はランたちよりスプライツに近い。体長は30cmぐらい。

★本当は出さないつもりのキャラでした。しかし、いつの間にか使用キャラに…。影が薄いので、イラストを描くときすぐに忘れてしまいます。唯一の個性はホクロ…（悲）。

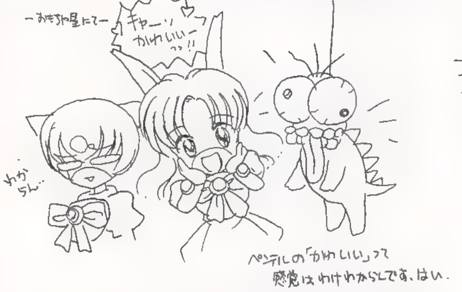


トレジャーハンター
マッキー・ペンテル

ミミリン族・14歳・（マッキー）A型（ペンテル）O型
趣味）マッキー：金を貯める・ペンテル：ぬいぐるみ集め

新たな秘宝を求め続ける2人がたどりついた目標がティンクルスターであった。2人組だが、戦うのはマッキーだけ。ちなみにマッキーが金集めが趣味なのは、ミミリン族の習性らしい。ペンテルは正確にはミミルン族とのこと。

★耳が生えているなら、顔もケモノっぽくしてやれ！とデザインしたあまのじゃくなキャラクターです。自分のマンガ用にとっておいたキャラですが、使ってしまいました。





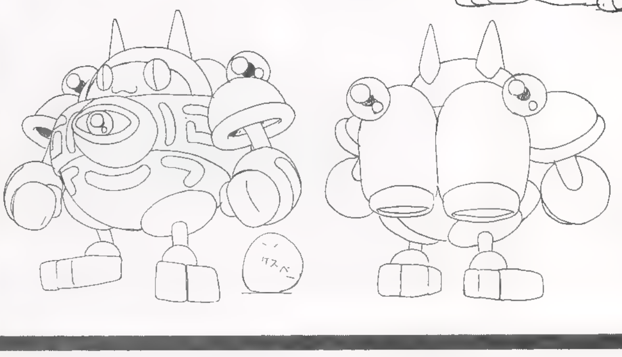


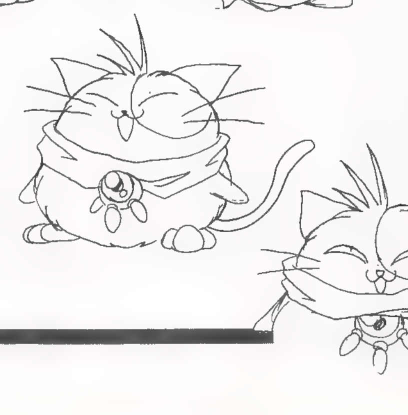
ドラネコ仙人
ド・ケスベイ

ネコの仙人・65536歳
趣味）ひなたぼっこ

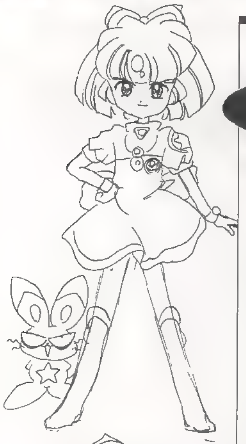
自称「世界一の魔法使い」。そして、世界一のスケベ。言うだけあって魔力は絶大。王立科学アカデミー顧問、王立魔法大学教授・学長でラビキャットの師匠。ついでに王立ひなたぼっこ研究会理事長兼月刊ひなたぼっこのライター。

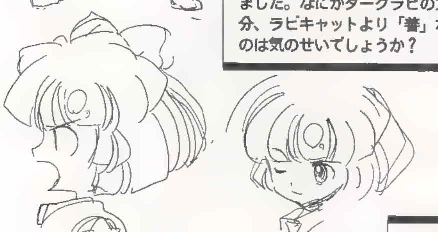
★こういう動物キャラは描いててとても楽しかったです。声優の方もハマっていてよかった。でも弱いのね…。





設定原画集



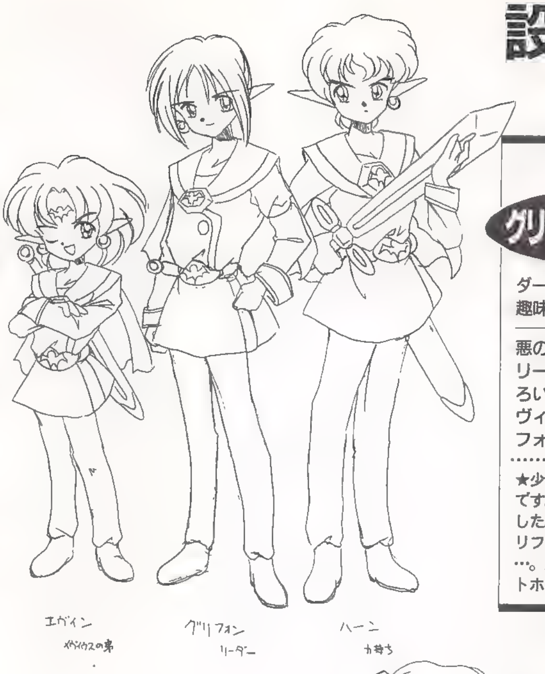


暗黒スプライト
ダークラン

魔法土・3日と3時間
趣味）戦い

メヴィウスが魔法土からランに似せて造ったランの分身。魔法力、腕力、視力その他、すべての面でランを上回っている。ついでに胸も少し大きい。（親衛隊のリクエストによる、とのこと）

★メヴィウスが魔王にもかかわらず、ほとんど手下がいないのが気になり、作りました。なにかダークラビの方が従順な分、ラビキャットより「善」な気がするのは気のせいでしょうか？



メヴィウス親衛隊
グリフォン&エヴィン&バーン

ダーク・エンパイア族ほか・16歳・A型
趣味）死に真似、吐血

悪の帝王メヴィウスの手下の三人組。リーダーのグリフォンを筆頭に、そろいもそろって女好き。背の低いエヴィンは実はメヴィウスの弟。グリフォン、バーンは風の一族。

★少女マンガによくいる「ナンパな奴」です。まさか血を吐くとは思いませんでした。ちなみに、エヴィン・バーン・グリフォンの順に並べると某人気アニメに…。見てなかったので知らなかったです。トホホ。



マジカルクィーン
メモリー女王

妖精族の女王・30歳・O型
趣味）ご飯を食べること

プレアミューズの女王でランの母親。はるか昔、伝説のスプライツだったこともあり、その魔力は想像を絶する。あまりにものんびりやなため、最後にメヴィウスに洗脳されてランと戦うが、洗脳されているという自覚もなしで、なんとなく戦っているらしい。すごい大食漢。

★けっこう前に考えたキャラなので、すんなりデザインできました。個人的に浅野ゆうこさんって大好きなので、イメージ的にはそんな感じです。じゅうたんに触ってそうな（笑）。



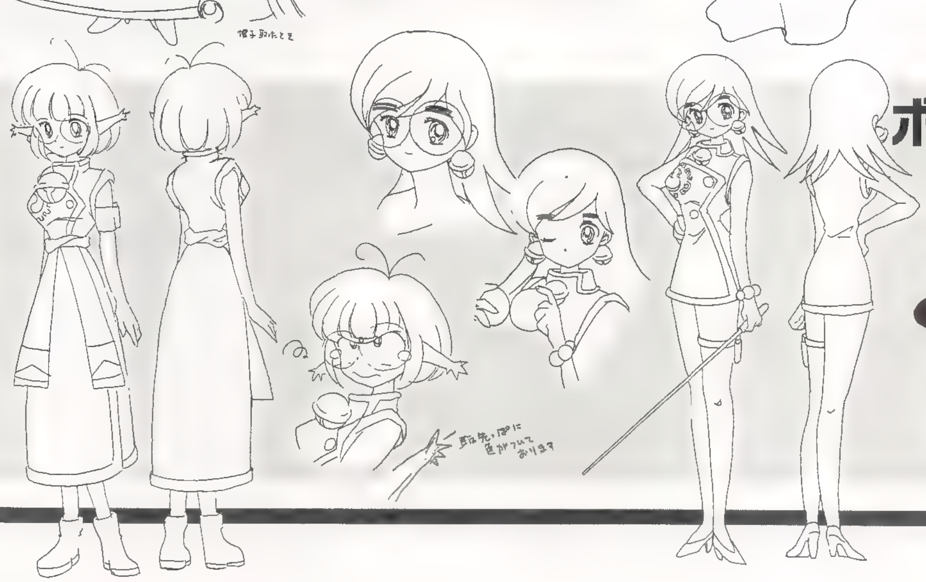
悪の帝王
メヴィウス

ダーク・エンパイア族・自称10万歳（実際は25歳）・A型
趣味）囲碁・将棋・世界征服（を企てること）

ダーク・エンパイアにすむ悪の帝王。先祖が「スプライツ」に倒されたのを恨みに思っている。13歳で一族の王になったときにメモリー女王（当時王女）をさらい、スプライツに変身したメモリーに逆に撃退されている。そのおかげで、今回洗脳のため女王を訪れたとき「あら～、おひさしぶりですわねえ」と、女王を油断させることができた。

★「悪の帝王」というのは描きにくいので、同僚の小林さんにデザインしてもらいました。女性という設定をまちがえて男性にしてしまいました。うう…ごめんなさい。

ボツキャラ特集

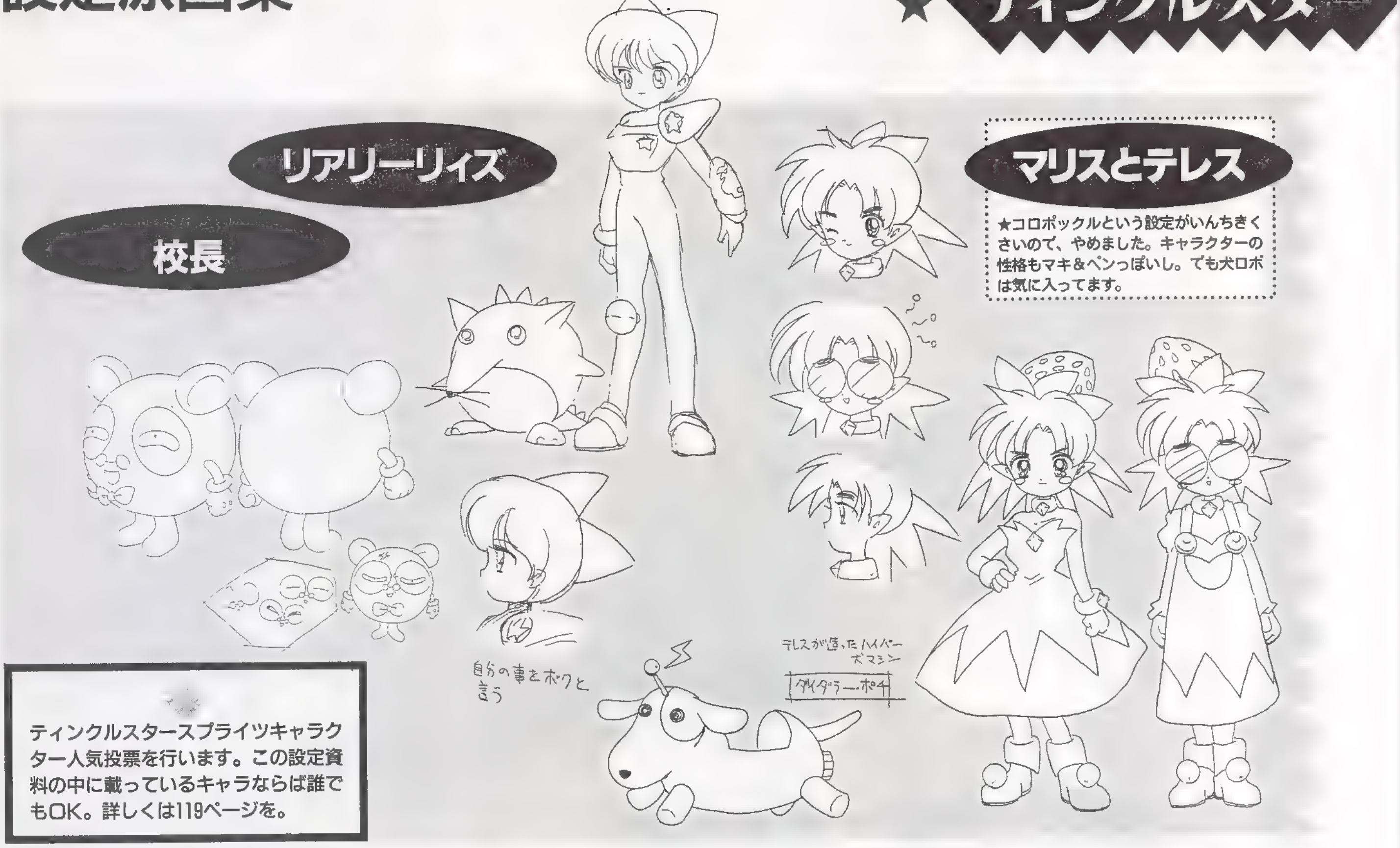


メガネ中国娘

★中華なキャラが描きたくて作りました。でもなかなか上手くいかないので、ずっと保留したまま眠っているキャラです。起きません（笑）。

設定原画集

★ティンクルスター



★コロポックルという設定がいんちきくさいので、やめました。キャラクターの性格もマキ&ペンっぽいし。でも犬ロボは気に入ってます。

ティンクルスタースプライツキャラクター人気投票を行います。この設定資料の中に載っているキャラならば誰でもOK。詳しくは119ページを。

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

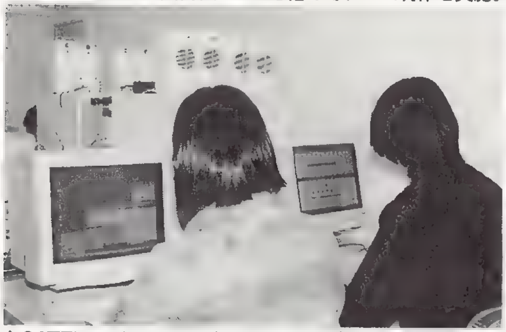
完璧!コンピューターゲーム科

アニメの技法がゲーム制作に生きる!

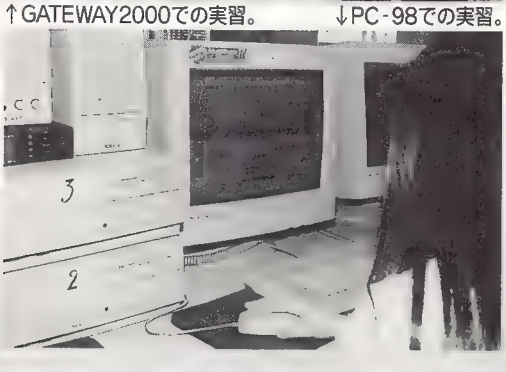
新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーションの技法。マシンの操作はもちろん、作画技術の修得はゲームデザイナーになるための重要な要素のひとつだ。



↑PowerMacでの実習。チームを組んでゲーム制作を実施。



↑GATEWAY2000での実習。　↓PC-98での実習。





◆来て、見て、おどろいてほしい!!
最新のマシン環境。就職実績。
授業内容と修得技術。そして適性学費!!

現場でやっていることを授業で学ぶ!



マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。いまは制作チームを組んでシューティングゲームやRPG、3Dアニメーションなどの制作実習に取り組んでいます。
(コンピューターゲーム科 2年在学・神田 毅)

体験入学実施中!

3月8日・土	5月10日・土
6月14日・土	7月12日・土

参加希望の方はハガキに住所・氏名・年令・学年(職業)・参加希望学科名・参加人数(父母の同伴可)を明記して、お申し込みください。折り返し案内状を[illegible]します。

9年4月生　願書受付中

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員　財団法人・日本視聴覚教育協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

初心者大歓迎!!

ミルキーウェイにおまかせ下さい。どんな事にもお答えします!

カプコン

ストリートファイターⅢ	予約受付中
ヴァンパイアの新作	予約受付中
ストリートファイターEX	TEL
X-MEN vsストリートファイター（ロム）	TEL
ウォーザード	TEL
ストZERO2アルファ（ロム）	68,000
ストZERO2（ロム）	18,000
ストZERO（ロム）	5,000
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	25,000
エイリアンvsプレデター（ロム）	28,000
サイバーボッツ（ロム）	25,000
パワードギア（ロム）	18,000
X-MEN（ロム）	12,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	10,000
スーパーストⅡX（ロム）	4,000
D&D2（ロム）	48,000
D&D（ロム）	30,000
バース	18,000
USネイビー	17,000
大魔界村（本発売）	38,000
1941	35,000

ナムコ

鉄拳3	予約受付中
鉄拳2ver β	TEL
ソウルエッジverⅡ	TEL
ゼビウス3D／G	35,000
アサルト（純正P付）	55,000
イシターの復活	85,000
フォゾン	68,000
ワンダーモモ	52,000
グロブダー	28,000
モトス	40,000
ネビュラスレイ	18,000
ワールドスタジアム'96	28,000
オーダイン	34,000
マーベルランド	25,000
ティンクルピット	7,000
バラデューク	22,000
パックランド	28,000
パック&パル	43,000
ニューマンアスレチック	12,000

コナミ

ソーラーアサルト	TEL
ときメモ対戦ぱずる玉	TEL
悪魔城ドラキュラ	78,000
グラディウスⅡ	24,000
Qバート	43,000
スラムダンク（ケーブル無）	8,000
沙羅曼蛇2（サブ）	8,000
ツインビーヤッホー（サブ）	2,000
ガイアポリス	25,000
エイリアンズ	25,000
マーシャルチャンピオン	16,000
ゼクセクス	28,000
クライムファイターズ2	14,000
ブーヤン	20,000
忍者タートルズ	6,000
ヘクシオン	4,000

タイトー

Gダライアス	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ダライアス外伝（ロム）	4,000
逆鱗弾（ロム）	4,000
パズルボブル2（ロム）	5,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	5,000
バブルシンフォニー（ロム）	3,000
ナイトストライカー（純正P付）	78,000
ダライアスⅡ（筐体）	120,000
ライトブリンガー	35,000
エレベーターアクション	16,000
バブルボブル	20,000
トップランキングスターズ	8,000
サンダーフォックス	15,000
ワイルドウエスタン（自作P付）	58,000
ナックルジョー	6,000
火激	3,000
バラメデス	3,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	2,000

セガ

バーチャファイター3	TEL
バーチャファイター2.1	80,000
デカスリート（カセット）	TEL
ダークエッジ	18,000
イチダントアール	5,000
タントアール	3,000
フラッシュポイント	5,000
スタックコラムス	3,000
ザクソン	20,000
フラウー	8,000
シンドバットミステリー	38,000
モンスターレア	8,000
ブロクシード	8,000
サンドアール（カセット）	3,000
バーチャキッズ（カセット）	1,500
バーチャリミックス（カセット）	1,500
ファイナルアーチ（カセット）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（カセット）	2,000
ばくばくアニマル（カセット）	1,500

テクモ

デッドオアアライブ	TEL
アルゴスの戦士	22,000
忍者龍剣伝	18,000
ワイルドファング	15,000
雷牙	9,000
ガズラー	18,000
ワールドカップ'94	4,000
雷電	20,000
雷龍	8,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	3,000
脳力向上委員会	5,000

データイースト

対戦空手道	14,000
空手道	10,000
のぼらんか	25,000
タンブルポップ	8,000
ファイティングファンタジー	12,000
マジカルドロップ	5,000
ドリームサッカー'94	7,000
ファイターズヒストリー	3,000
アクトフェンサー	5,000
シークレットエージェンシー	8,000

アイレム

R-TYPEⅡ	12,000
X-マルチプライ	15,000
アンダーカバーコップス	25,000
ジオストーム	22,000
フック	18,000
ボンバーマン	6,000
ボンバーマンワールド	18,000
エアデュエル	12,000
メジャータイトル2	6,000
大工の源さん	5,000
ぐっすんおよよ	5,000
スパルタンX	12,000
D-ドランナー4	18,000
10ヤードファイト	2,000

東亜プラン

ドギューン	10,000
V・V	10,000
達人王	18,000
フィグゼイト	12,000
ヘルファヤー	10,000
バツグン	25,000

その他

ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ2	18,000
SDガンダム&サイコサラマンダー	5,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
機動戦士ガンダム	4,000
ガンバード	18,000
バトルクロード	8,000
豪血寺外伝	25,000
オーマイガー	2,000
ぷたさん	28,000
ゲーム天国	30,000
湾岸戦争	30,000
ソニックウイングス	8,000
F1グランプリ	3,000
パイプドリーム	6,000
ハットリス	2,000
スーパーバレーボール	2,000
スカッシュ	5,000
オセロダービー	15,000
マジカルエラーをさがせ	4,000
疾風魔法大作戦	15,000
アテナ	22,000
Mr.Do vs ユニコーン	16,000
ハイパーデュエル	14,000
バルーンブラザーズ	3,000
IQブロック	2,000
アームドF	5,000
クイズ365	3,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
麻雀基板	在庫多数
MVSカセット	在庫多数

個人売買コーナー

（売ります）

タートルズインタイム	30,000
シュトラール	10,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
クイズ学園パラダイス	3,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀学園	2,000
キャッスルオブドラゴン（海外版）	4,000
麻雀遊技	2,000
ドラゴンパンチ	3,000
トップランキングスターズ	8,000
ガンマスター	15,000
SDガンダムレインボー大陸	5,000
キース&ルーシー	5,000

（買います）

ミュータントナイト
スプレンダーブラット
バレット（P無でも可）
ナイトスラッシャーズ
グラディウス（ロム版）

☆個人売買のコーナーのご利用はTELにてお問い合わせ下さい。よろしくお願いします。

全国通信販売!

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています（分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします）。
- 入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
- ハーネスだけの注文もOK!（大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。

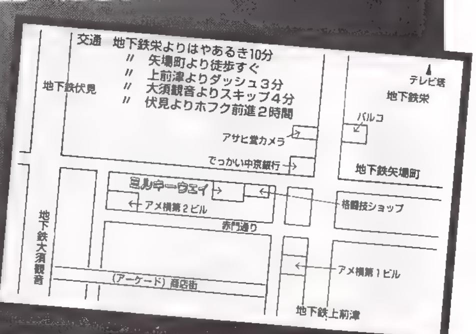
コントロールBOX 全機種有り!

マージャンパネルも有り!

筐体・大型物 取り扱い可!

中古はケースバイケースになります。まずはお電話下さい。

基板・コントロールBOX買取もカンガンやってます。まずお電話ください。



! 上記以外にも多数在庫があります。全在庫内容を知りたい方はぜひリストを請求して下さい。郵送またはFAXいたします（無料です）。初心者の方にはうれしい解説書もあります。

! セガサターン&プレイステーション中古販売本格的スタート

※まとめて売ると買い取り額UP中!!

NICOS ニコスカードがご利用できます

TEL.052-262-3295
FAX&るす電：052-262-2373

〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間
お店……11：00AM〜7：30PM
通販TEL…10：00AM〜10：00PM
毎週水曜日は定休日です

ミルキーウェイ
アーケードゲームショップ

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI～IV………各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……8K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……12K
海底大戦争……17K
最後の忍道……15K
イメージファイト……10K
X マルチプライ……10K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……10K
剣　豪……5K
ガンフォース……5K
スペランカー……5K
スペランカーII……7K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)35K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
MVSマザーボード………13Kより
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……15K
ロストワールド(P付)……85K
ひげ丸……13K
D&D(サブ)……19K
D&D 2(サブ)……TEL
パワードギア(サブ)……10K
エイリアンVSプレデター(サブ)…20K
ワンダー3……28K
ストリートファイター……12K
ストリートファイターII……3K
ストリートファイターIIダッシュ……4K
ストリートファイターIIターボ……4K
闘神伝2……12K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……24K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……40K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……15K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
バトランティス……25K
M.I.A……28K
魔獣の王国……30K
バイオレントストーム……17K
メタモルフィック フォース……20K
ダダンダーン……15K
GIジョー……20K
ハイパーアスリート……25K
スラムダンク2……27K
サッカースーパースターズ……TEL
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん 2……10K
サイキック 5……17K
ぶたさん……15K
バルトリック……25K
64番街……5K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セ ガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(純正P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックス……5K
ゴールデンアックス 2……22K
ゲイングランド……45K
アラビアンファイト……10K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)…15K
レイメイズ……22K
ライトブリンガー……14K
影の伝説……10K
黄金の城……15K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……25K
ガンフロンティア……22K
アラビアンマジック……12K
サイキックフォース……22K
レイフォース……17K
レイストーム……TEL
龍　神……8K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……25K
B-ウイング……25K
トリオTHEパンチ……24K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
スカルファング……15K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
ベラボーマン(ボタン付)……65K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……35K
ホッピングマッピー……TEL
F/A……8K
マッハブレイカーズ……17K
アウトフォクシーズ……15K
タンクフォース……10K
鉄　拳……30K
鉄拳2(VerB)……TEL
ソウルエッジ(Ver2)……TEL

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)…40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……33K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
スペースファイアーバード(純正)…25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……22K
エクイテス……25K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……15K
アルゴスの戦士……13K
ソロモンの鍵……20K
鮫! 鮫! 鮫!……15K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……25K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族 2……9K
豪血寺一族外伝……15K
マジンガーZ……12K
ツインイーグルII……15K
ミュータントナイト……20K
ガンダーラ……10K
大江戸ファイト……10K
富士山バスター……7K
ジャッキー チェン……20K
ナックルバッシュ……10K
アウトゾーン……5K
サンダードラゴン 2……15K
レジオネア……7K
ゼロチーム……10K
疾風魔法大作戦……7K
ハイパーデュエル……7K
ノストラダムス……12K
アークエリア……20K
ウルトラ警備隊……15K
ハチャメチャファイター……12K
ノバ 2001……15K
バイパーフェイズ1(NEW)……22K
バトルガレッガ……33K
ツインイーグル 2……15K
雷 電 2……22K
雷電DX……33K
雷神魔傀……15K
ガーディアンズ(バンプレスト)……25K
ストームブレード……17K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

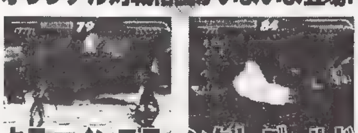
その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後 必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル

遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド
¥11,500

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

遂にロボトロンもアレンジで登場!
ロボトロン X……¥7,200
人気のアレンジ版を再入荷!
テンペスト X……¥7,400

SS

あのコンピレーションソフトがサターンに登場!
ウィリアムズ アーケード グレイテストヒッツ…¥7,200
ソニックの最新作が好評につき再入荷!
ソニック3Dブラスト……¥7,500
人気の2in1ソフトを再入荷!
バブルボブル……¥7,200

Nintendo64

人気アーケードのレースゲームが遂に入荷!
クルージン USA……¥9,800
モータルの最新作が再入荷!
モータルコンバット トリロジー……¥10,680

Genesis

人気タイトルが好評につき大量入荷!
バーチャファイター2……¥7,200
ストIIマニア必見の海外版!
スーパーストリートファイター 2……¥4,980
海外版のみで発売のオリジナルタイトルが再入荷!
アースワーム ジム……¥6,800
アースワーム ジムの続編が久々の再入荷!
アースワーム ジム 2……¥7,200
追加要素も加わった好移植版!
アルティメット モータルコンバット 3……¥8,800
ベクターマンの続編が遂に入荷!
ベクターマン 2……¥7,980
Genesis版も好評のため、再入荷しました
ソニック3Dブラスト……¥7,980

ここに来ればPLAYできる

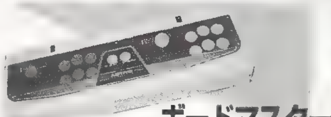
"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用　プロ アクション リプレイ
プレステ用　プロ アクション リプレイ
スーファミ用　X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



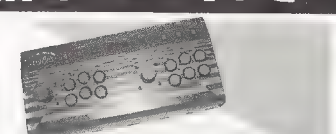
ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



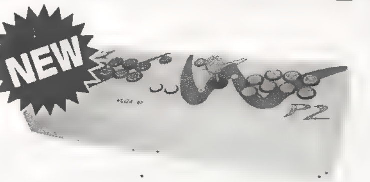
PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

21世紀のコントロールBOX VEGA JR.

NEW



《特徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

¥29,800

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

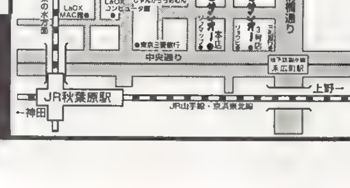
通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月～木	10:30～20:00
金・土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎ 03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

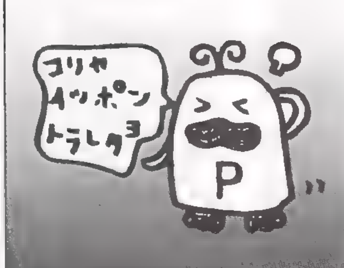
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



コナミ	
サッカースーパースターズ（C無）	45,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	35,000
ときメモ対戦ぱずるだま	48,000
沙羅曼蛇2	32,000
セクシーパロディウス	38,000
極上パロディウス	32,000
ツインビーヤッホー！	30,000
対戦ぱずるだま	30,000
スラムダンク2（C無）	58,000
ハイパーアスリート	55,000
スラムダンク（C無）	7,000
進め対戦ぱずるだま	8,000

カプコン	
ストリートファイターZERO2	40,000
ストリートファイターZERO	30,000
スーパーストⅡX	30,000
スーパーストⅡ	30,000
スーパーパズルファイターⅡX	38,000
ヴァンパイアハンター	32,000
X-MEN	34,000
19XX	55,000
ロックマンザパワーバトル	7,000
ナイツオブザラウンド	12,000
バース	20,000
ブロックブロック（1Pセンサー付）	7,000

セガ	
コラムス	4,000
コラムスⅡ	2,000
スタックコラムス	2,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	7,000
D．Dクルー	5,000
クラッチヒッター	1,000
ブロクシード	4,000
アラビアンファイト	18,000
ダークエッジ	12,000
バーニングライバル	8,000
ドラゴンボールV.R.V.S.	8,000

タイトー	
レイストーム	90,000
レイフォース	20,000
ファイターズインパクト	60,000
プリルラ	50,000
ダイノレックス	5,000
MJ-12	6,000
デッドコネクション	8,000
ニンジャキッド	6,000
クイズクエスト	4,000
クイズHQ	4,000
ああ栄光の甲子園	4,000
地球防衛軍	4,000

その他	
ロジックプロ	45,000
ススメ！マイルスマイル	7,000
ドンデンラバー	12,000
逆転パズル番長	4,000
ナムコクラシックVol.1	18,000
ナムコクラシックVol.2	40,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
テトリスプラス	32,000
ゼビウス3D／G	35,000
ティンクルピット	8,000
レッスルフェスト	2,000
エキサイティングアワー	4,000
グラティア	40,000
バンバンボール	15,000
クイズDNAの反乱	1,000
スタジアムヒーロー	2,000
ロボコップ	5,000
アクトフェンサー	7,000
メジャータイトル2	6,000
ペンギンくんウォーズ	15,000
スーパースラムス	20,000
ぶたさん	30,000
ななめでマジック	3,000
クイズ365	2,000
バトルクロード	6,000

各種ロム・サブ	
プリンセスクララ大作戦	10,000
蒼穹紅蓮隊	20,000
ダイナマイト刑事	25,000
デカスリート	25,000
サンドアール	2,000
ぱくぱくアニマル	500
ゴールデンアックス　デュエル	1,000
バーチャファイターリミックス	1,000
バーチャファイターキッズ	1,000
ファイナルアーチ	1,000
エジホン探偵事務所	1,000
サッカースーパースターズ（C無）	20,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	7,000
スラムダンク2（C無）	30,000
バブルメモリーズ	10,000
クレオパトラフォーチューン	10,000
ハットトリックヒーロー'95	1,000
パズルボブル2	2,000
パズルボブル2X	7,000
逆鱗弾	3,000
究極タイガーⅡ	2,000
あっかんべぇだあ	3,000
クイズシアター	1,000
ダライアス外伝	5,000
サイキックフォースEX（変換）	2,000

麻雀	
麻雀四姉妹　若草物語	20,000
レモンエンジェル	7,000
着せかえまーじゃん	15,000
恋のマジックポーション	2,000
カメラ小僧	800
ファイナルロマンス	5,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀恋占い	1,500
麻雀用語の基礎体力	1,500
麻雀大霊界	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀革命	1,000

MVSカセット	
サムライスピリッツ天草降臨	35,000
リアルバウト餓狼伝説	10,000
パズルボブル	8,000
ラグナロク	7,000
キングオブモンスターズ	1,000
サッカーブロール	1,000
ファイヤースープレックス	500
フットボールフレンジー	2,000
ベースボールスターズ	1,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげです	3,000
雀神伝説	6,000

通販(代引)システムOK！(当店は通販専門店です)
●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。(月始・中旬頃です。)

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

お支払いは、便利でお得なTSCカードで
お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが
付いているので豪華な商品がもれなく当たります。

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ 1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。
遠方の方には超うれしいニュース。
なんと来店せずにカードでお買い物ができる。



○内容が変更になる場合があります。

ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

500P
○メーカー販促オリジナルテレホンカード

1,000P
○SEGAテスト基板ドットリくん 又は
○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカード etc.）

3,000P
○SEGAアストロ用三和製30øボタン1箱（50個） 又は
○VF用ジョイスティックレバー（5個）

5,000P
○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）

7,000P
○ゲーメスト1年間無料購読権

8,500P
○高解像度対応25インチモニター

10,000P
○75ø景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は
○ゲーメスト当社広告欄登上権

20,000P
○ボードマスター 又は
○SEGAエアロシティ

30,000P
○スーパーベガ21 又は
○JALECOワンダーハンティングミニ（中古） 景品1箱付

50,000P
○SEGAニューアストロシティ

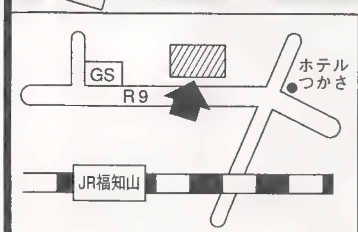
70,000P
○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして

90,000P
○KONAMIウインディ29

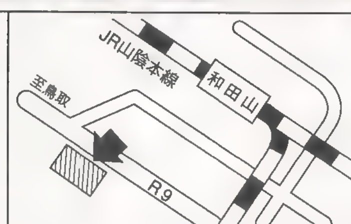
100,000P
○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!!

PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢 1184
(0773) 24 - 4566



アミューズメントクラブ トントン
兵庫県朝来郡和田山町土田 567
(0796) 75 - 2033

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!



アーケード基板

カイザーナックル ¥58,000
ライトブリンガー ¥23,000
フェニックス ¥28,000
レイフォース ¥23,000
レインボーアイランドEX ¥15,000
アラビアンマジック ¥23,000
スペースインベーダーDX ¥3,000
メタルブラック ¥28,000
グリッドシーカー ¥19,000
ランタナサーガ ¥15,000
奇々怪界 ¥10,000
ニュージーランドストーリ ¥5,000
大旋風 ¥5,000
ヘビーユニット ¥7,000
ニンジャキッズ ¥8,000
サイキックフォース ¥45,000
サイキックフォースEX ¥48,000
キャッスルオブドラゴン ¥6,000
ヴォルフィード ¥10,000
ルナーク ¥10,000
ハットリス ¥2,000
ライディングファイト ¥20,000
Dr.トッペル探検隊 ¥7,000
レイストーム TEL

■F3 カートリッジ
・バブルメモリーズ ¥15,000
・ダライアス外伝 ¥5,000
・バブルシンフォニー ¥5,000
・クレオパトラフォーチュン ¥12,000
・バブルメモリーズ ¥15,000
・エレベーターアクションリタ ¥5,000
・あっかんべーだー ¥3,000
・パズルボブル2 ¥5,000
・逆鱗弾 ¥3,000
・パズルボブル2X ¥15,000
・究極タイガーII ¥5,000

[アイレム]
ガンホーキ ¥10,000
Rタイプ レオ ¥12,000
海底大戦争 ¥28,000
アンダーカバーコップス ¥25,000
ボンバーマン ¥5,000
メジャータイトル ¥7,000
メジャータイトルII ¥8,000
R-TYPE II ¥12,000

[アトラス]
豪血寺一族 ¥10,000
豪血寺一族2 ¥20,000
豪血寺一族外伝 ¥25,000
STG ¥4,000
ポラックス ¥5,000

[エスエヌケイ]
バトルフィールド ¥8,000
ゴールドメダリスト ¥3,000

■MVSカセット
キングオブファイターズ'96
キングオブファイターズ'95 15,000
サムスピ天草降臨
サムスピ斬紅郎無双剣 ¥6,000
真サムライスピリッツ ¥4,000
サムライスピリッツ ¥2,000
ギャラクシーファイト ¥6,000
ダンクドリーム ¥9,000
パズルdeポン! ¥8,000
パルスター ¥10,000
得点王2 ¥3,000
その他あります ¥800ヨリ

[ビデオシステム]
スーパーバレーボール91 ¥5,000
F1グランプリ ¥2,000
パイプドリーム ¥3,000
スーパーフォーミュラ 1,000

[パズルその他]
上海 ¥3,000
上海II ¥18,000
上海III ¥15,000
スーパー上海 ¥8,000
ぱづり ¥5,000
ドラゴンパンチ ¥3,000
だるま道場 ¥3,000
ガンディーラ ¥2,000

[クイズ]
クイズ365 ¥3,000
熱答クイズチャンピオン ¥2,000
地球防衛軍 ¥2,000
アテナのハテナ ¥1,000
クイズココロジー ¥1,000
クイズココロジー2 ¥1,000
クイズ合衆国 ¥1,000
DNAの反乱 ¥1,000
クイズスクランブル ¥2,000
クイズF1フィニッシュ ¥2,000
ハテナの大冒険 ¥2,000
脳力向上委員会 ¥2,000

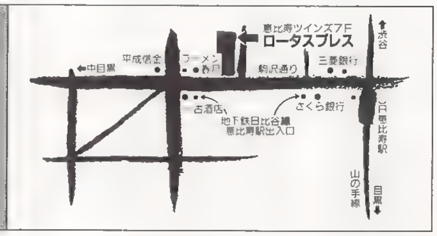
[その他]
特殊部隊UAG ¥15,000
エクストリームダウンヒル ¥8,000
キール&ルーシー ¥5,000
サンダー&ライトニング ¥5,000
アグレス ¥2,000
へべれけのぽぷ〜ん ¥3,000
レッスルフェスト ¥1,000
ワールドボーリング(P付) ¥18,000
ブルメーラ ¥3,000
バトルKロード ¥8,000
リスト以外にも毎日入荷

[麻雀]
干支物語 ¥3,000
雀師 ¥1,000
個人教授 ¥2,000
エロティカゴルフ ¥3,000
ミラージュ ¥2,000
リアル麻雀 ¥2,000
ポン珍カン ¥1,000
花の殿やぶり ¥3,000
鹿鳴館 ¥1,000
クリスタルギャル ¥1,000
カメラ小僧 ¥3,000
実力 恥 麻雀 ¥5,000
麻雀 宣言 ¥5,000
スーチーパイスペシャル ¥5,000
ファイナルロマンス ¥5,000
ハイパーリアクション ¥7,000
プリンセスリーグ ¥2,000
スーパーリアルPIII ¥7,000
スーパーリアルPIV ¥10,000
スーパーリアルPV ¥10,000
パニックスタジアム ¥2,000
笑いの華天使 ¥3,000
華をやらねば ¥5,000
麻雀フライデー ¥2,000
懲りない面々 ¥2,000
ねるとん牌鯨団 ¥1,000
麻雀 大予言 ¥1,000
ねらえ!トップスター ¥1,000
タロット麻雀 ¥2,000
麻雀 やるなら ¥2,000
グッとE雀 ¥4,000
コミック劇場 ¥2,000
極 ¥5,000
麻雀 同級生 ¥10,000
その他麻雀多数有ります

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間 AM10:30〜PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



コミック注文書

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ[1]	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク[1]	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

貴店TEL（　）
FAX（　）

速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
KOF'96外伝⑤ 定価580円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑧ 定価580円	冊
サムスピ天草降臨コミック アンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2② 定価850円 式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミック アンソロジー 定価780円	冊
ねこばかアンソロジー② 定価780円	冊
サイキックフォース アンソロジー 定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 定価850円 雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編 定価580円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 定価580円	冊
さくらがんばる 定価550円 中平正彦	冊
サムライスピリッツ天草降臨 ４コマ決定版 定価580円	冊
カーマンに指令を 定価880円 天獅子悦也	冊
デッド オア アライブ４コマ 決定版 定価580円	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆3月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト３月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、180ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは３月30日（消印有効）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:「ティンクルスタースプライツ設定資料集」で気に入ったキャラは?
〔　　　　〕

9:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	本数
KOF'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円	本
バトルガレッガ 定価 5,800円	本
サイキックフォース 定価 5,800円	本
KOF'96 定価 4,800円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER 定価 5,800円	本
サムライスピリッツ天草降臨 定価 4,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL FAX	(　　)
部数	冊
条件	書名
担当者	
定価	
回	巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（3月30日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

筐体・基板・各種パーツ オール激安!

在庫 2,000 以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい!

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。※表示価格は全て税別です


SNK キャンディー18 ¥35,000


カプコン ステイタス18 ¥35,000


セガ エアロシティ ¥60,000


セガ アストロシティ ¥120,000


SNK MVS U4/25 ¥80,000

買取もガンガンやっています! テレビゲーム筐体続々入荷!

テクモワールドカップ’90	3,000
テクモワールドカップ’94	5,000
でろ~んでろでろ	20,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
闘姫伝承	38,000
雷牙	10,000

ナムコ

F/A	12,000
KLAX	2,000
アウトフォクシーズ	30,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ(C)	5,000
ギャラクシアン(C)	10,000
グレートスラッカーズ’94	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	35,000
ゼビウス 3D/G	68,000
ソウルエッジ Ver.2	45,000
タンクフォース	8,000
ダンシングアイ	68,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	58,000
ドラゴンスピリット	48,000
ドラゴンバスター	48,000
ナムコクラシックコレクションVo.l	30,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	40,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン(C)	12,000
パラデューク	38,000
プライムゴールEX	28,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	45,000
リブルラブル	68,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム’93	6,000
ワールドスタジアム’93激闘版	8,000
ワールドスタジアム’95	18,000
ワルキューレの伝説	60,000
鉄拳2 Ver.β	98,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

SDガンダム サイコサラマンダー	3,000
SDガンダム ネオバトリング	4,000
アクウギャレット	38,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	15,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ 2ス-パーバトル	15,000
マクロス	8,000
マクロス2	10,000
マクロスプラス	78,000
マジンガーZ	20,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	28,000
美少女戦士セーラームーン	35,000

ビデオシステム

F−1グランプリ	2,000
F−1グランプリⅡ	2,000
スーパーバレーボール’91	3,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ソニックウイングス	8,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	8,000

東亜プラン

V.ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
タツジン	5,000
テキパキ	15,000
ドギューン	10,000
バツグン	32,000
フーピー	4,000
達人王	15,000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	4,000
キングオブファイターズ’94	3,000
キングオブファイターズ’95	12,000
キングオブファイターズ’96	35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6,000
ステークスウィナー	18,000
ステークスウィナー2	38,000
ソニックウイングス2	15,000
ソニックウイングス3	25,000
パズルボブル	18,000
パルスター	12,000
パワースパイクス2	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
フライングパワーディスク	5,000
マジカルドロップ2	18,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	12,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
わくわく7	68,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	10,000
神凰拳	15,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
天外魔境真伝	6,000
得点王 炎のリベロ	38,000
得点王3	10,000
忍者マスターズ	18,000
風雲スーパータッグバトル	58,000
風雲黙示録	6,000
龍虎の拳外伝	5,000

クイズ

カプコンワールド2	5,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ世界はSHOW BY ショーバイ	4,000
クイズ殿様の野望2	5,000
子育てクイズマイエンジェル	98,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
熱闘!激闘!クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

スーチーパイスペシャル	12,000
スーパーマル秘版	13,000
スーパーリアル花札	23,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	12,000
スーパーリアル麻雀P-V	18,000
スーパーリアル麻雀P-VI	23,000
セーラーウォーズ	15,000
ファイナルロマンス	12,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	18,000
ファイナルロマンスR(ケーブル)	58,000
プリティーセーラー18禁	18,000
卒業証書	18,000
着せかえ麻雀	40,000
同級生スペシャル	23,000
麻雀ハイパーリアクション	18,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀極	15,000
麻雀同級生	18,000

その他

その他,PANG3	20,000
STRAHL	15,000
XXミッション	5,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
アテナのハテナ	5,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
オセロダービー	15,000
ガンバード	18,000
ギャルズパニック	8,000
ギャルズパニック4遊	58,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	38,000
グランドクロス	6,000
グレート1000マイルラリー	10,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	12,000
スカルファング	42,000
ススメマイルスマイル	23,000
ストライカーズ1945	68,000
ダイエットGOGO	5,000
タスクフォースハリアー	5,000
ダブルウイング	8,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン3	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
チャイナタウン	15,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト’94	15,000
ドンデンラバー	38,000
ハチャメチャファイター	10,000
バトルガレッガ	45,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンビングワールド	18,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マジカルドロップ	12,000
ムーンクレスタ(C)	8,000
もうじゃ	28,000
ランパート	8,000
レッスルフェスト	3,000
ローラーゲームズ	3,000
ワールドラリー	5,000
逆転パズル番長	15,000
究極のオセロ	5,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦2	15,000
畝・畝・畝	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	68,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	18,000
熱血高校ドッチボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
爆裂クラッシュレース	18,000
飛翔畝	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS−Ⅱ マザーボード	15,000
F−3 マザーボード	45,000
MV−1 B	38,000
MV−1 FZ ハードキット	23,000
ST-V マザーボード	48,000
メガシステム マザーボード	40,000

お支払い方法

- お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先:あさひ銀行 浜松支店
普通1051829(株)エパトン

注意事項

- お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。


COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
1997 4月号
絶賛発売中!!
定価490円
40P読切
KOFの謎につつまれたあのキャラクターの若き時代を描く!!
ゲーニッツ外伝
天獅子悦也
スーパー読み切りSFファンタジー
新登場
あのウワサは本当なの?
超人気ゲーム機「ルオスV」には危険な秘密が…
ルオスV
佐々木淳子
短期集中連載!
巻頭カラー
ネコソミミコン
─本朝邪猫神話異聞─
ネオジオギャルズカレンダーのイラストでお馴染みのあきよしよしあきが描くオリジナルファンタジー。
今年のヒロインはこれで決まり!!
あきよしよしあき
好評連載陣も絶好調!!

以前にもこの場所で公募した通り、「インフォメーション」では様々な情報をお待ちしております。「ぜひともウチの商品を紹介してくれ〜っ！」という業界関係者の方は編集部までご一報ください。

PRESENT

「エヴァンゲリオン」プラモデル どど〜んと百名様にプレゼント!!

TV放映終了後もビデオ、LD、サントラ(CD)、パソコンソフト等で爆発的な人気を博しているアニメキャラクター「新世紀エヴァンゲリオン」。

その人気はおさまるどころか雪ダルマ式に新たなファンを獲得していく一方だ。

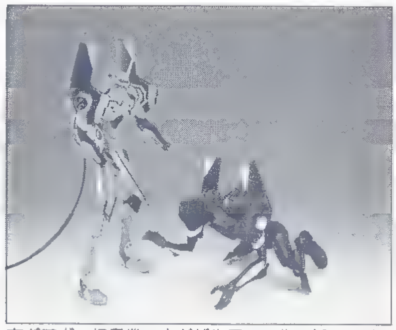
このアニメを語る上で欠かせないあの奇妙な形状をした汎用人型決戦兵器、今回はコイツが主役。

「LM・HGエヴァンゲリオン初号機」とエヴァの敵「バルディエル」のプラモデルプレゼントだ。ヤッター。

エヴァ初号機は、バンダイ独自の「多色多重成形」により人間のような動きさながらの肘関節を実現、口の開閉、首等の関節が可動。また、バルディエルは攻撃形態の再現が可能というスグレモノ。

累計販売数50万個突破&'97年3月の映画公開を記念して、先に挙げた2体セットを合計100名様（！）にどか〜んとプレゼントでぇ〜い。

ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ下記宛先まで送ってくれ！



左がエヴァ初号機、右がバルディエル。知ってるよね？

宛先
〒150-88
東京都渋谷郵便局バンダイ
「エヴァンゲリオン」
プレゼント・ゲーメスト係
締め切り
'97年3月31日（月）当日消印有効。

CD

VIRTUA FIGHTER3 ヴォーカル・アレンジ・バージョン発売!!

「Daytona USA」や、TVアニメ「バーチャファイター」主題歌「愛がたりないぜ」等の他バーチャ3のVGMも手掛けるなど、ゲームミュージック&バーチャファンにはおなじみセガAM2研光吉猛修氏がバーチャファイター3のヴォーカル・アレンジ・バージョンを出すことになったぞ！

その名も「Virtua Fighter3 On The Vocal」だ。

本誌記者はレコーディング中でムチャクチャ忙しい光吉氏にむりやりインタビューを頼み込み、今回の作品にかける意気込みを聞き出したのでここで報告しよう。

Q：今回のアルバムのコンセプトは何でしょうか？

A：「このアルバムのコンセプトとしては、ゲーム中の曲を使ってヴォーカルアルバムとして出すということです。今回はVF3の曲自体をもともと歌モノとして作ってあるので、それを歌モノに戻すという作業ですね。イメージアルバムとは違い、ゲームの中の曲を使うということでいい面でゲームと噛み合う部分があると思います」

Q：本誌の読者にメッセージをお願いします。

A：「ゲーメストを読んでいてVF3をやり慣れているコアな人でも楽しめる仕上がりになっていると思います。一応カラオケ進出も狙ってます（笑）」

という気さくなコメントをくれた光吉氏。

発売は3月26日なので今から予約しよう！更に今回は光吉氏のサイン入り素敵なポスターを5名様にプレゼント。編集部までハガキを送ろう。



見よ！このレコーディングにかける意気込みを！

今度は白衣の天使だ OVA「ライム」VOL3

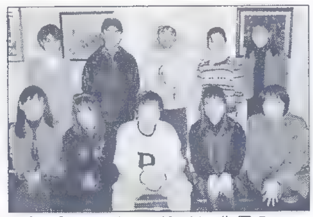
OVA

何度かこのコーナーでも紹介してきたOVA「宝魔ハンターライム」の3本目「妖怪ちゅーしゃきんぐ 恨みの注射針!」の紹介だ。第1シリーズはとりあえずこれで打ち止め。でも、PS版の新作も出たし、応援次第で続投もあるらしいのでファンは気を抜いてはイカンなり。

今回は病院が舞台。夜な夜な美人看護婦を襲うナゾの怪物におなじみライム&バースが挑戦。もちろん、みづきちゃんの大ボケっぷりもある。



「今回のライムはいつもと違ってとても可愛かったです(ライム役玉川紗己子)」、「あの院長がついに具現化します(バース役山口勝平)」、「新春早々お客さんの気分でいいもの見させていただきました(ブギ役麻見順子)」、「CDでトロトロしゃべっていたら、この作品でもそうだったので合わせるのが大変でした(笑)(みづき役白鳥由里)」と、とても楽しそげな第3巻は、3月7日に発売(5800円)だ。(文責:みづきちゃん♡)



VOL.3のアフレコメンツ。作品の中身を表すような笑顔がいっぱい。

ミスター・スポックってもういないの? 最新SFX満載!! 「ファースト・コンタクトSTAR TREK」

MOVIE

今回紹介するのはスタートレックシリーズの最新作であり、全米でXマスシーズンに公開され3日間で33億円!(興行成績1位)を売り上げた「ファースト・コンタクト」だ。

製作総指揮マーティン・ホーンスティン、監督ジョナサン・フレイクス(副艦長ライカー役の人!)のもと、キャストにはパトリック・スチュワート(ピカード艦長)やブレント・スパイナー(データ)をはじめとしてTVシリーズでもおなじみの面々が勢揃い。「ベイブ」での渋い演技で一躍注目を集めたジェームズ・クロムウェル(ゼフレム)も、作品を盛り上げるうえで欠かせない存在となっている。

ストーリー的には早い話が今流行りの地球侵略ものなんだけど、この敵(ボーグ)っていうのがとてつもない存在で、なんてったって生物じゃなくて機械生命体。しかも目的は全宇宙の生命体を破壊・吸収することで、人類よりもはるかに進んだ文明を持っているっていうから手に負えない。

エンタープライズ号に入り込んで勝手にアクセスして艦内の機能を停止させちゃったり、乗組員をボーグに改造しちゃったりする。

挙げ句の果てには21世紀(過去)にタイムスリップして、人類で初めてワープ航法に成功した人物(ゼフレム)の実験を阻止しようとする。

この実験により人類は初めて異星人と接触(ファーストコンタクト)し、惑星連邦へ加入することを許されるという非常に重要な実験なわけだ。

はたしてピカードたちはボーグから人類の歴史を守ることができるのか?



SFX好きの人にもそうでない人にも楽しめるこの作品、3月8日より全国東宝洋画系で公開される。

今回は特別に、めーど・いん・USAのポスターを5名様にプレゼント!マニアには垂涎もののこの一品、「俺にくれ〜ッ」て人は「インフォメ・ファースト・コンタクト係」までハガキを送るがよろし。

1月19日現在

めざせ ハイスコア!!

AOUショーで出展されたゲームももうすぐ発売！大モノゲームも控えているだけに早く出て欲しいところ！

コスモランド ☆＝0（5）

茨城県鹿島市宮中4－1－21　☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	49, 931, 080	KSG	ALL
2	ライデンファイターズ (デバステイター)	42, 958, 970	EASY	ALL
3	ライデンファイターズ (チェイサー)	40, 570, 280	EASY	ALL
4	ライデンファイターズ (エイジス)	39, 854, 090	EASY	ALL
5	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	35, 409, 508	うた（ひらさー）	ALL Ⓑ×18 Ⓟ×1
6	レイストーム (R－GRAY 1)	11, 548, 350	EASY	ALL
7	レイストーム (R－GRAY 2)	17, 260, 500	EASY	ALL
8	バトルガレッガ (ガイン)	12, 473, 770	EASY	ALL
9	バトルガレッガ (ミヤモト)	11, 260, 660	EASY	ALL
10	バトルガレッガ (ボーンナム)	9, 893, 830	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆＝0（38）

千葉県船橋市前原西12－15－16酒井ビル　☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	53, 423, 580	ZKB－NUR8級	ジャッジスピア使用 ALL 150万落ち
2	パズルボブル3	386, 865, 470	Lunatic－EPI	ALL パズボブ2.5
3	ライデンファイターズ	45, 204, 650	JAL	デバステーター ALL 1ミス
4	ダンシングアイ	9, 363, 300	KSR－JPT井上 ダメりんこ	ALL 2ミス
5	ぷよぷよSUN	636, 672	M.K－マドカ	何故か9面ミス ふつう
★	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′11″17	ぎるはま爆隊長	ランチャ MT1周目 1′06″23
7	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′14″62	ぎるはま爆隊長	ランチャ MT コマンド未使用
8	アルペンレーサー2	1′45″496	CYR－BAD	T.T ハイスピード 完走
9	アルペンレーサー2	2′07″780	ELF	T.T テクニカル 完走
10	バトルガレッガ	14, 565, 090	すね子♡	ALL ワイルドスネイル

モンテカルロ ☆＝0（22）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード (レオ)	1, 361, 300	魔B党－おしょう	1CALL 連なし
2	ぷよぷよSUN (やさしい)	438, 438	皆さんありがとネ！ T・M（みくりや）	1CALL(全3面) NOV式16連鎖
3	ぷよぷよSUN (ふつう)	596, 572	ぷよ人生最後の遠征 T・M（みくりや）	1CALL(全13面) NOV式15連鎖
4	侍魂天草降臨 (服部半蔵修)	4′15″60	FAG 至誠にもどるしか…	1CALL 剣豪
5	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	826, 800	まけ師と鳴沢唯ちゃんに捧ぐ たては	1CALL ラヴ! サキちゃん94%
6	レイストーム (R・G－1)	14, 543, 650	牧	1CALL 5機設定 ノーマル 残×3
7	レイストーム (R・G－2)	22, 401, 450	も？？？	1CALL 5機設定 ノーマル 残×3
8	フライングパワーディスク (スティブンミラー)	210, 805	FAG アークトレースで感じ	ファイナルラウンド セット×5
9	侍魂天草降臨 (服部半蔵羅)	3′46″09	FA 白半 素敵 素敵だわロック	乱入あり（涙） 剣豪・乱入台
10	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 700, 100	安田愛美！ たてばやし	1CALL 鏡さん使用

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0（47）

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	46, 402, 900	BREM－中川つよし	ALLバイパーフェイス ワン みくらス×10
2	バトルガレッガ	15, 261, 960	T³－吉村 聡	ALLボーンナム
3	蒼穹紅蓮隊	22, 497, 279	KRL－バイキン	ALL 紫電 65万×9
4	対戦とっかえだま	3, 113, 700	バニラ最強団団員改	ALL シン
5	わくわく7	19, 620, 900	わくわく党団員 NO781	ALLダンディーJ ノーミス
6	レイストーム	24, 250, 350	T3－キバヤシで 二茶しゃ2番だ!!	ALLRG 2
7	X－MENvs ストリートファイター	1, 662, 600	H.KODA	ALL リュウ チュンリー
8	ぷよぷよSUN	クリア	ランバ、ラル◎	ALL
9	テトリス	690ライン	タバコ初心者 GSS－MLDATS	カンスト
10	バーチャファイター3		ランバ、ラル◎	ALL ジャッキー

GAME in DAIEI ☆＝0（35）

千葉県市川市南八幡4－1－7駅前ビルB1　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3	132, 252, 110	CJMK－HID	ALL ひとりでパズル
2	対戦とっかえだま (ひろし＆ひとみ)	2, 385, 200	OGP－鈴木みよ	ALL
3	ぷよぷよSUN	831, 937	M・K マドカ	ALLMA×.5
4	ウォーザード (ムクロ)	2, 379, 500	XYZ	9面 Lv17
5	ウォーザード (タバサ)	1, 581, 200	ごろたん	7面 Lv15
6	ウォーザード (レオ)	959, 700	ごろたん	9面 Lv9
7	マクロスプラス (VF－19)	1, 120, 050	Independence Day	5面
8				
9				
10				

トミームナコ ☆2－(21)

群馬県高崎市本町3－69　☎(0273)26－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ウォーザード (タバサ)	7, 932, 300	SnRun－ YASUKI	ALL 連必 Lv29 PW無し
2	ウォーザード (タオ)	2, 506, 800	一般客	ALL 連 PW無し
3	ウォーザード (ムクロ)	2, 393, 300	鳥屋・とりや・トリヤ TORIYAなみ	ALL 連 Lv17 PW無し
☆	ウォーザード (レオ)	1, 851, 400	魔B党－おしょう	ALL 連必 Lv14 PW無し
5	19XX (震電)	17, 876, 000	ねぎネギねぎネギねぎ ネギねぎネギねぎネギ	ALL 連
★	ソウルエッジVer.1 (ファン)	2′36″27	魔B党－K O	ALL 連必 予2分5秒
★	ソウルエッジVer. (ソン・ミンナ)	2′22″50	魔B党－K O	ALL 連 予1分55秒
8	ストリートファイターEX (ケン)	1, 258, 900	Run	ALL
9	ストリートファイターEX (C.ジャック)	1, 258, 700	おしょう	ALL
10	ストリートファイターEX (ザンギエフ)	894, 000	おしょう	ALL

NTK ☆＝0（22）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	31, 979, 320	BQB	1COINALL ジャッジスピア使用
2	セカンドアースグラティア	3, 959, 100	GSS－MLD－ATS	2周目 4面まで
3	デッドオアアライブ	2′54″06	KAN	かすみ使用 ノーマル
4	デッドオアアライブ	2′59″20	M.N	レイ・ファン使用 ノーマル
5	デッドオアアライブ	3′18″55	KKK	ゲン・フー使用 ノーマル
6	デッドオアアライブ	3′09″93	M.N	レイ・ファン使用 バーストモード
7	デッドオアアライブ	4′14″20	.55	ザック使用 バーストモード
8	デッドオアアライブ	3′10″24	KKK	ゲンフー使用 バーストモード
9	デッドオアアライブ	4′32″54	BON	ハヤブサ使用 バーストモード
10	デッドオアアライブ	4′19″32	A.H	ジャン・リー使用 バーストモード

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（24）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX (D－ダーク)	1, 169, 600	MGN－NAD	ALL
2	ストリートファイターEX (春麗)	1, 205, 700	霧島温泉	ラスト
3	ストリートファイターEX (ケン)	1, 123, 300	内記	ALL
4	侍魂 天草降臨	5′28″00	HARD－M.M	ALL 花諷院骸羅（修羅）
5	侍魂 天草降臨	7′32″21	HARD－M.M	ALL 千両狂死郎（羅刹）
6	レイストーム (R－GRAY 1)	11, 679, 150	HARD－TORA	7面
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	10, 975, 260	AB'	ALL
8	バトルガレッガ (チッタ)	10, 040, 770	AB'	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（17）

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F　☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (橘右京)	7′59″73	NOT－A	ALL 1COIN 羅刹 剣聖
2	侍魂天草降臨 (服部半蔵)	7′59″75	下忍	ALL 1COIN 修羅 剣聖
3	ストリートファイター ZERO2アルファ	2, 063, 400	NOT－A	サバイバル P×8 リュウ
4	ストリートファイター ZERO2アルファ	2, 006, 400	BON如月見晴	サバイバル P×8 ロレント
5	ストリートファイター ZERO2アルファ	1, 801, 900	NOT－A	サバイバル P×7 エクストラケンALL
6	ストリートファイター ZERO2アルファ	1, 694, 700	NOT－A	ストーリー P×5 殺意のリュウ
7	ストリートファイター ZERO2アルファ	1, 358, 100	NOT－A	サバイバル P×4 エクストラリュウ
8	レイブレーサー	2′32″643	KNM	MT 中級
9	サイキックフォース (ウォン)	5′47″80	NOT－A	ALL
10	エイトフォース (撃翼)	9, 324, 510	伝説のウメ大魔王	連付 EASY設定

プレイシティ24 ☆＝6（121）

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ (バーストモード)	1′4 ″50	SHADOW	ALL 1本負け ジャン・リー
☆	デッドオアアライブ (ノーマルモード)	1′42″20	SHADOW	ALL ジャン・リー
★	スターグラディエイター (サターン)	1′43″75	おとしの山さん	ALL 9人終了1分22秒
4	鉄拳 (キング)連同	1′31″90	旧鉄友会－あむぶ （寸止め）	ALL 予 不明
☆	わくわく7 (ダンディJ)連同	35, 000, 500	あごう	ALL
☆	わくわく7 (スラッシュ)連同	23, 666, 500	あごう	ALL
☆	わくわく7 (ティセ)連同	23, 647, 600	魔B党－K O	ALL
8	わくわく7 (ポリタンクZ)連同	16, 247, 300	あむぶ	ALL
9	わくわく7 (ライ)連同	21, 169, 900	BELLDANDY 来月つなげます？	ALL 目標3000万
10	ライデンファイターズ (スレイブ)連同	0	まるるん誰もやってない、アリーナIJQ。	鉄拳2は入荷未定。

ゲーム　ソニックビーム ☆＝0（2）

千葉県松戸市松戸1172－1　☎(0473)60－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	1, 163, 476	SPD－H.T	ALL ふつうモード MAX16連鎖
2	ぷよぷよ通	770, 855	SPD－LUC	1コインALL BLOOK797
3	対戦とっかえだま	2, 844, 000	BATTU	ALL 学園長
4	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	5, 555, 224	クリアしただけ？ オレには言えない	ストレングス使用 ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2, 009, 746	拝名A・A・IRI	ALL メヴィウス
6	蒼穹紅蓮隊	27, 170, 180	YMNクリアしただけ	ALL Ⓑ×9 屠竜使用
7	デッドオアアライブ	2′21″75	TMJ－ねこ丸 るみなさん大激怒	かすみ1CALL バーストモード
8	フロップサイクル	20, 775	KMS	W33、I28 C40、S52
9				
10				

今市ゲームセンター ☆＝0（14）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX	1, 088, 500	HAK	ケン ALL
2	ストリートファイターEX	805, 000	HAK	ザンギエフ ALL
3	侍魂 天草降臨	4′10″42	T.W	ガルフォード ALL
4	侍魂 天草降臨	6′35″70	K.K	ナコルル ALL
5	侍魂 天草降臨	7′41″81	MR2	閑丸 ALL
6	侍魂 天草降臨	8′38″53	MR2	覇王丸 ALL
7	ストリートファイターEX	993, 600	BAG－TIR	リュウ ALL
8	X－MENvs ストリートファイター	1, 815, 500	GTP－NTM	リュウ＆チュンリー ALL 連付
9	ライデンファイターズ	32, 019, 960	AYK－HAK	ジャッジスピア R＝7
10	ライデンファイターズ	26, 937, 060	GTP－NTM	チェイサー R＝6

ゲームセンタードリーム ☆＝0（43）

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	首領蜂 (TYPE－C)	53, 291, 310	2－3ボス前で1ミス 500万落ち お師匠	ALL 残2
★	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	2, 167, 200	和枝ちゃん看護婦の 仕事がんばって！	ALL 連付 1周114万
3	デッドオアアライブ (バースト)	1′54″86	さくらMORかすみ	ALL かすみ
4	わくわく7 (まるるん)	32, 862, 200	M.D.S D.水 フォーエバーお師匠	ALL P×9
5	わくわく7 (ダンディーD)	26, 021, 100	ぽわぽわ～	ALL ノーミス
6	ぷよぷよSUN (やさしい)	581, 081	さすらいの人 T.M（みくりや）	ALL NOV式15連鎖
7	ライデンファイターズ (バイパー)	49, 564, 840	ジョニー大竜XX タダゲー反対の会会員	ALL 連付 200万落ち
8	スーパー パズルファイターⅡX	426, 620	777（スリーセブン）	ALL ハード リュウ
9	レイストーム (GRAY－1)	13, 643, 300	さくらに狂った20才 激!H/S吉武	ALL
10	侍魂 天草降臨	5′49″76	KNZゼロ みんなで みようナデシコ	ALL ガルフォード

君こそゲーメスト！

1回目集計	ウォーザード	タバサ	7,932,300	SnRun-YASUKI	トミームナコ(群馬)
		レオ	1,851,400	魔B党ーおしょう	
		タオ	3,755,100	冬コミ行けなくて.ゴメンなさい8号	サブカルチュア(福岡)
		ムクロ	3,815,700	広末&忍愛好家、けどその実態は……よっしー	
	ティンクルスタースプライツ		2,918,723(使用キャラ:メビウス)	ネコよりかわいい両々ちゃんに捧げる㋩	個人申請パリオフィエラディプローバ(広島)
	ぷよぷよSUN		1,180,729(ふつうモード)	SPD-飼葉優里[ぶ]	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	ブレイカーズ		17,721,200(使用キャラ:タオロン)	MIZ神-ZZ㋕	GAME's WiLL(京都)
	マクロスプラス		4,709,430(VF-11使用)	J.G.K-ALL㊖	GAME's WiLL(京都)
	ストリートファイターEX		1,445,700(使用キャラ:ほくと)	つながらんよ〜ねずぎょ	ゲームプラザミッキー(広島)
2回目集計	デッドオアアライブ	ノーマルモード	1'42"20	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
		バーストモード	1'39"83	がんばります。M−1号	ビッグウェーブ(高知)
	セカンドアースグラティア		7,797,240	G.M.C.閃悟龍 げえむのごんちゃん㊎㋒	モンキーハウス本館(福岡)
	パズルボブル3	ふつうモード	638,072,130	SOLID-S.S	イエローハット(愛知)
		2.5モード	733,149,530	NPC-ねこん	オレンジペコ(愛知)
3回目集計	ライデンファイターズ	ジャッジスピア	55,131,900	DAB.S	個人申請アミューズメントランドケンタゴン(東京)
		エイジス	51,335,790	☆CAT'S-サトル	アイリン夢空間(岐阜)
		ビーストアロー	50,344,120	☆CAT'S-とき坊	
		チェイサー	51,902,090	YGA-IBA	
		デバステイター	53,094,340	グラデューサー同盟DKT-GER㋮	個人申請駿河台アリエス(東京)
		エンデバー	50,487,430	GSK	GAME'sMiLK(京都)
		ライデンMKⅡ	47,047,340	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
	プリクラ大作戦	クララ	28,884,500	LKR	ジョイフルランド2店集計(東京)
		キララ	31,209,500	キララに萌えてみましたNCP-ねこん	オレンジペコ(愛知)
		グレイ	18,187,000	さまようよろい	
	サムライスピリッツ天草降臨		2'39"43(橘右京、修羅)	コルロの森の琴月亜子(みんなぁーみてるうー?)	個人申請ゲームシティワイワイ(東京)
	わくわく7	ライ	25,449,600	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本本町(大阪)
		アリーナ	43,559,100	ヅガ夫	GAME'sWiLL(京都)
		スラッシュ	23,666,500	あごう	プレイシティ24(北海道)
		ティセ	23,647,600	魔B党-K.O	
		ダンディJ	35,000,500	あごう	
		まるるん	33,416,400	お師匠よさらば！Ⓓ	個人申請プレイランドエフワン(宮城)
		ポリタンクZ	20,985,300	KSL-WARRIOR	ゲームスポットアテナ(東京)
	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ		2'40"788(メルセデス)	SNQ	個人申請ゲームケーアンドハンドレッド(千葉)

その1

今回はカプコンの最新作、ウォーザードから解説に入っていきます。久々の稼ぎの熱い格闘ゲームの登場とあって、激戦が繰り広げられています。

いきなり目を奪われるのが他キャラに比べてずば抜けたタバサの高得点でしょう。

ジャンプ小パンチで敵をハメて大金貨を大量に出現させて稼いでいるようです。しかし口でいう程簡単ではなく、かなり研究をしないとここまでの高得点は出せません。お見事！

他キャラは浮かせ技からのオーブの使い方がポイントになってきます。オーブの種類、オーブ使用時の連打のタイミング等が重要です。

全キャラ共初回とは思えない点数の高さで、プレイヤーの気合が感じられます。

とにかく稼ぎが熱いこのゲーム今後の争いが楽しみです。

※パスワードを使用したスコアは集計対象外になっています。

次はADKの対戦シューティング、ティンクルスタースプライツです。

連爆でパーフェクトを取っていくのですが、敵の出現パターンを把握していないとなかなかうまくいきません。

そして点数を大きく左右するのが、最終面での残機潰しです。

敵がすぐ死んでしまうと点が低くなる上に残機を全部潰す前にクリアしてしまう事になるので0点です。

敵が生き延びてくれるのを祈りつつ稼いでいかなくてはいけません。多少の運もからんでくるので厳しいようです。

次はシリーズ3作目となるぷよぷよSUNです。

モード別集計は行いません。

（P171に続く）

プレイランドスカイシアター ☆＝0（280）

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,214,300	EAY−EX−ER	1コイン ALL ムクロ
2	ウォーザード	1,024,900	EAY−EX−ER	1コイン ALL タオ
3	ウォーザード	998,500	PSY−Z	1コイン ALL レオ
4	ぷよぷよSUN	697,311	T−S	1コイン ALL モード ふつう
5	ブレイカーズ	8,701,400	Ⓔ	6人目負 タオロン
6	プリンセスクララ大作戦	6,541,700	Love²アニタ	1コイン ALL クララ
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,611,000	2月14日は楽しい日になるはず。PSY−Z	1コイン ALL 樹性モード早乙女優美
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,516,000	絶対、絶対楽しい日だよ!! PSY−Z	1コイン ALL 樹性モード 藤崎詩織
9	D&D®S.O.M	2,583,853	NC30	1コイン ALL ファイター
10				

熊谷ガリバー ☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース(初級昼・レースモード)	2'21"26	CRASY−SKB	フェラーリF40 MT
2	スカッドレース(上級・タイムアタックモード)	2'38"34	CBA	マクラーレンF1 MT
3	アルペンレーサー2(テクニカル・タイムアタック)	2'16"087	こうき (KOI)	ダウンヒル旗門ALLクリア
4	ぷよぷよSUN(ふつう)	517,618	さよなら宣言㊙ T・M (みくりや)	ALL NOV式15連鎖
5	わくわく7(まるるん)	31,770,500	SN㊫	ALL ノーミス 46200×8
6	ライデンファイターズ	43,327,980	やっぱり低レベル(悲) ONKEL	ALL 1ミス㋒ ジャッジスピア
7	アクアジェット(スタンダード)	1'44"83	上級はつらい OZ	
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,500	今度こそ熊谷最後のスコア by ゆ一介	ALL 美樹原 愛
9	蒼穹紅蓮隊	28,441,262	ZKR	ALL 屠竜 Ⓑ×15 EASY
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝0（7）

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN(ふつう)	871,348	Y.I	サターンでミスMAX15連鎖
2	ダンシングアイ	9,307,650	KSM㊝	ALL 16倍 ノーミス
3	侍魂天草降臨(ナコルル)㋒	4'07"09	SHU	ALL 修羅
4	侍魂天草降臨(蒼月)㋒	4'09"75	KSM㊝	ALL 修羅
5	侍魂天草降臨(ガルフォード)㋒	5'17"58	MYM	ALL 羅刹
6	侍魂天草降臨(閑丸)㋒	5'36"11	KSM㊝	ALL 羅刹
7	侍魂天草降臨(半蔵)㋒	5'38"19	ふがく	ALL 羅刹
8	侍魂天草降臨(シャルロット)㋒	6'29"17	肺がつぶれて死亡！？のび	ALL 羅刹
9	侍魂天草降臨(破沙羅)㋒	6'30"86	ふがく	ALL 修羅
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝0（80）

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ねらってチュー	623,270	ZAC−Ristar	ALL 10面 26万
★	マジカルドロップ2(ストーリーモード)	6,214,078	最近ピンチ ZAC−Ristar	ストレングス使用 ALL ㋒付
3	バトルガレッガ(チッタ)㋒付	13,537,970	はてん音未使用 RSK−ぱすてる㋒	ALL 鳥150万 5面終了 940万
★	キャノンダンサー	6,319,380	G. GET	ALL 残2 ㋒付
★	レイブレーサー(中級 T・T)	1'49"822	PNT−ぽん	完走BL34" 942 ギア㋒ あと0,07
★	レイブレーサー(最上級 T・T)	1'33"927	GKK−ろっど	完走
★	19XX(震電)	19,341,400	DBL−MOL−NAI	ALL ㋒ 5面 104個
8	19XX(ライトニング)	19,156,900	RCA−NST	ALL ㋒
★	鉄拳2(旧Ver)	1'13"16	GKK−ろっど	ALL ㋒㊙付 キング使用
★	鉄拳2(旧Ver)	1'06"85	GKK−ろっど	ALL ㋒㊙付 ロウ使用

池袋プレイランドラスベガス ☆＝4（71）

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	54,347,600	DAB.S	ALL 21万おち
2	マクロスプラス	4,157,840	Compati	ALL 残0 YF−19
3	19XX(ライトニング)	18,930,700	CBA−K・T	ALL 残×5 B×5
4	対戦とっかえだま	3,196,500	伝説のたまマニア SUZIEるたまあ	ALL ラヴラヴカップル
5	ぷよぷよSUN	204,077	クリアしただけ OGP−鈴木[み]㋵	ALL やさしい
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ町田店 ☆＝1 (68)

東京都町田市森野1−37−8今村ビルB1　☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	わくわく7（ホリタンクZ）	20,985,300	KSL−WARRIOR	ALL
2	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	584,092	T. M（みくりや）	ALL、16連鎖
3	レイストーム（RG−2）	24,107,050	T³−キバヤシ㋢	ALL
4	パズルボブル3（ひとりでパズル・ふつう）	227,082,810	ネズ兄（ヘクシオンマニア）	ALL、Vゾーン
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,426,110	T3−吉村　聡	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

タイトーイン町田＆YOU² ☆＝1 (464)

東京都町田市原町田6−14−8　☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R−GRAY 1 ㊙）	16,977,500	えふゆ〜えす	ALL
2	レイストーム（R−GRAY 2 ㊙）	26,183,800	T3−WIZ	ALL
3	バトルガレッガ（ガイン㊣）	15,233,600	ムッシュかまやつ	ALL
★	ナムコクラシックコレクションVo.（ゼビウスアレンジ㊣）	6,147,840	KUMAMOTO	ALLEX3クリア
★	ナムコクラシックコレクションVo.1 キャラガアレンジ㊣）	1,396,840	KSL−WARRIOR	ALL
★	ストリートファイターZERO（サガット㊣㊙）	3,048,100	クイック−ASM	ALL
7	タンクフォース	1,179,200	EL−PAJARILLO	ALL　2up ノーミス　残×4
8	ヴァーサスネットサッカー	24GOALS	クイック−PYO	ALL　ブラジル使用
★	ぱづり	5,532,900	F. K−モリソヴァ㊤	ALL
★	ぷるるん	4,567,300	F. K−モリソヴァ㊤	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝0 (258)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1B2　☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース（初級　昼）	2′18″13	GKK−LIE㊝	マクラーレン　MT レースモード
2	スカッドレース（初級　夜）	2′03″80	GKK−LIE㊝	マクラーレン　MT レースモード
3	スカッドレース（中級）	2′41″46	GKK−LIE㊝	マクラーレン　MT T. A　モード
4	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′41″179	ZKB−LED. rf	メルセデス　MT
5	アルペンレーサー2（初級レース）	1′39″276	DNA−栃木県民	ダウンヒル
6	アルペンレーサー2（上級レース）	1′54″243	OTL	ダウンヒル
7	アルペンレーサー2（上級T.T）	2′08″803	青木裕子♡	ダウンヒル
8	プリンセスクララ大作戦（キララ）	17,818,100	NCP−ねこん	連必付　ALL
9	プリンセスクララ大作戦（グレイ）	12,028,400	NCP−ねこん	連必付　ALL
10	プリンセスクララ大作戦（クララ）	21,479,800	NCP−ねこん	連必付　ALL

ゲームセンターポパイ ☆＝0 (33)

東京都足立区綾瀬4−9−31　☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース（初級T. AMF 1）	2′42″16	A. M. P.	T. AMF 1使用
2	スカッドレース（上級T. A F40）	2′44″46	S. D. P.	T. AF40使用
3	パズルボブル3	280,147,780	MOL−ZAR	2.5モードALL Wゾーン
4	パズルボブル3	263,477,570	MOL−ZAR	2.5モードALL Vゾーン
5	ぷよぷよSUN	244,485	STP	ふつう　10連
6	ぷよぷよSUN	373,684	STP	ALL　ふつう　11連
7	対戦とっかえだま	3,004,500	BATTU	ALL　ふつう 学園長使用
8	侍魂天草降臨	4′09″66	IZUMI−W FROMV'Z	1COINALL 羅刹　橘右京（白）
9	侍魂天草降臨	4′35″74	RYU−B FROMV'Z	1COINALL 羅刹　橘右京（黒）
10	侍魂天草降臨	5′59″62	羅刹騎士百壱式　改 黒騎士　龍　禁千壱式	1COINALL 羅刹　牙神幻十郎

ゲームコーナーフジ ☆＝0 (228)

東京都葛飾区新小岩1−50−8　☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	わくわく7（ダンディーJ）	29,748,300	G. M. S. ZFC. URA㊝	ALL㊣㊙
2	わくわく7（アリーナ）	26,394,200	GSM−YBK−つる	ALL㊣㊙
☆	侍魂天草降臨（天草四郎時貞）	3′00″15	SSC−氷上恭子Ⓥ	ALL ㊀1分51秒
4	ウォーザード（レオ）	1,681,300	ATC−KTL−N. F	ALL㊣ レベル1スタート
5	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,737,080	DBL−970115らじあめ㊌	ALL㊣ ラス面35−40万落
★	スーパーストリートファイターII（ザンギエフ）	2,225,600	GSM−YBK−つる	ALL　㊣㊙　41R P×19　爪×3
7	ストリートファイターEX（C. ジャック）	1,387,000	GSM−YBK　つる	ALL㊣
★	ストリートファイターZERO2（サガット）	3,342,700	GDS−S. O	ALL㊣㊙ P×17　70×3
★	餓狼伝説2（不知火　舞）	1,605,000	スコアラーに補助金出します。総理大臣	ALLⓅ　㊣㊙ 46R
10	レイブレーサー（初級）	1′44″157		完走ギヤ㊣ 残業あり

TILT神保町店 ☆＝2 (384)

東京都千代田区神田神保町2−14−4　☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	2,872,820		ALL メモリー女王使用
2	ティンクルスタースプライツ	2,669,310		ALL メヴィウス使用
3	ティンクルスタースプライツ	2,058,560		ALL アーサー使用
4	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,901,400	シェイプアップ・リッキー（ドーム敗北）	ALL　50おち
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′42″928	ATF−TTK−OWA	ALL　2号連使用
6	パズルボブル3（パズルボブル2.5）	354,410,670	Lunatic−EPI	ALL　表Wゾーン
7	ギャロップレーサー（短距離）	7′42″20	サクヤマ勝利	ALL　全レース1着
★	タンクフォース	1,184,700	EL PAJARILLO㊮	ALL　㊣なし　残2
9				
10				

ジョイフルランド　ヒノーズ合同集計 ☆＝3 (20)

東京都杉並区下井草2−44−7　☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	プリンセスクララ大作戦（クララ）	28,884,500	LKR	ALL㊙
2	プリンセスクララ大作戦（キララ）	21,910,400	ALT−KAI−XAN	ALL㊙
3	プリンセスクララ大作戦（グレイ）	15,394,400	LKR	ALL㊙
4				
5	バトルガレッガ（チッタ）	13,888,160	京城ミッフィー	ALL㊣
6	19XX（ライトニング）	19,122,300	CBA−K. T	ALL㊣
7	ウォーザード（タオ）	2,552,700	えび	ALL㊣
8	レイダース5	1,722,100	SAL	81（3−17）面
9				
10				

中央プラザ大泉店3店集計 ☆＝0 (21)

東京都練馬区東大泉1−35−6　☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	35,368,580	ちっぱ	ALL JUDGESPEAR
2	レイストーム（8ロック）	11,388,750	HDO	8めん
3	レイストーム（16ロック）	21,075,150	EZN	ALL
4	上海万里の長城	723,990	さとし	ALL 北京モード
5	逆転パズル番長	4,576,400	K	うでだめしモード
6	戦球	11,594,290	K	判定モード
7	ソウルエッジVer. II	3′56″83	BCD	ALL タキ
8	戦球	4,226,770	K	対SPモード ALL
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝2 (421)

東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX内1F　☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,963,030	NGT−キャサ夫	ALL
2	侍魂天草降臨（天草四郎時貞㊣）	3′02″93	中川亜紀子OFC−SSC−ぷぃ（75番）	ALL　らせつ ㊀1′45″
3	侍魂天草降臨（服部半蔵㊣）	3′29″82	氷上恭子ラジオ常連♡SSC−VAP㊌	ALL　しゅら ㊀1′57″
4	侍魂天草降臨（風間蒼月㊣）	3′51″90	BTM−KSM㊝（新年会常連か？）	ALL　しゅら ㊀2′16″
5	侍魂天草降臨（タムタム㊣）	4′24″43	チャムチャムチャムチャムチャムチャム♡㊚	ALL　らせつ
6	侍魂天草降臨（リムルル㊣）	5′21″04	〆切り日はヤクルトホールで同級生せり@	ALL　らせつ ㊀3′14
7	ライデンファイターズ（ジャッジスピア㊣）	47,042,110	てる男	ALL　残1
8				
9				
10				

君こそゲーメスト！

4回目集計	対戦とっかえだま		3,575,200	LAC-HERO	オレンジペコ（愛知）
4回目集計	風雲スーパータッグバトル		766,250	MIZ神-ZZ(か)	GAME'sMILK（京都）
4回目集計	ギャロップレーサー		7' 42"03	DCC-AGAS-KACⓅ	オレンジペコ（愛知）
4回目集計	バンバンボール		23,187,000	摘んでこい 悶悟龍はいご	モンキーハウス本館（福岡）
4回目集計	サイドバイサイド	超上級	2' 34"76	STG-MIC	個人申請タイトーイン戸塚西口（神奈川県）
4回目集計	サイドバイサイド	弩級	3' 18"46		
5回目集計	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		4,307,400	FAD-IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
	レイストーム	R-GRAY2（16ロックオン）	26,197,100	T^3-WIZ	個人申請レタス702（北海道）
	レイストーム	R-GRAY1（8ロックオン）	17,012,600	L2A-MST	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	ロックマン2		1,359,500（ストーリー3）	桐沢氏DAM氏お世話になりました。まJU	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	ねらってチュー		623,270	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	スターグラディエイター	リムガル	1' 41"34	G.M.C.悶悟龍 T.H火力発電	モンキーハウス本館（福岡）
	スターグラディエイター	サターン	1' 43"75	落としの山さん	プレイシティ24（北海道）
	もうじゃ	対戦もうじゃモード	4,259,840	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
	ゼビウス3D/G		7,250,990	SPREAM-FKS	プレイシティキャロットアピア店（静岡）
	バブルメモリーズ	ストーリーノーマルモード	33,180,150	NBLA-AGGS-DOHⓈ引けん人！	オレンジペコ（愛知）
	ストリートファイターZERO2	サガット	3,342,700	GDS-S.O	ゲームコーナーフジ（東京）
	ブロップサイクル	上級	20,775	KMS	ソニックビーム（千葉）
	デカスリート	400m走	40"11	KHJ	コズミックプラザABC（大阪）
	デカスリート	110mハードル	11"88		
	デカスリート	走り幅跳び	9m53cm		
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	6,214,078	最近ピンチ ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	戦国ブレード	翔丸	1,910,900（2周目7面）	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
	バトルガレッガ	ノーマルキャラ	14,963,030（ワイルドスネイル）	NGT-キャサ夫	荏原ゲームコーナー（東京）
	バトルガレッガ	ガイン	17,201,520	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間（岐阜）
	バトルガレッガ	チッタ	13,977,790	☆CAT'S-きみちゃん	
	バトルガレッガ	ミヤモト	15,772,960	K.N(と)	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	バトルガレッガ	ボーンナム	15,567,030	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	セクシーパロディウス	イワン	6,922,300	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
	セクシーパロディウス	シューティングスター	6,649,500	SIT-M.K	
	19XX	震電	19,341,400	DBL-MOL-NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	19XX	ライトニング	19,184,900	RCA-NST	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
	19XX	モスキート	19,060,300	YGA-IBA	アイリン夢空間（岐阜）
	レイブレーサー	中級	1' 49"822	PNT-ぼん	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	レイブレーサー	上級	2' 25"041	ATF-TTK-ŌWA	個人申請ゲームインパラダイスアレー（神奈川）
	レイブレーサー	最上級	1' 33"927	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

その2

ビスコの格闘ゲーム、ブレイカーズも今回から集計です。
1回も負けずに勝ち進んでいくとボーナス得点がどんどん高くなっていくので、負けなしが必須のようです。
1千万点台のゲームですが、2位との点差はたったの3万点でした。
次はマクロスプラスです。

ホーミングミサイルでのまとめ倒しが重要です。稼げば稼ぐほど1UPアイテムで残機が増えていくので、クリアも楽になります。
使用機体はVF-11になっています。この機体は当り判定が小さく、ホーミングミサイルが使えるので得点が高くなっているようです。

ストリートファイターEXも今回から集計開始です。
このゲームも負けずに勝ち進んでいくことが重要です。あとはパーフェクトをどれだけ取れるか、スーパーコンボフィニッシュの1万点も確実に取っていかなくてはいけません。強い乱入キャラがライバルでしょうか。

デッドオアアライブは今回からモード別集計を開始しています。
使用キャラは両モード共ジャン・リーになっています。
集計3回目、キャラ別2回目のライデンファイターズはかなり盛り上がってきたようです。やはり一番人気はジャッジスピア（バイパーフェイズ1機体）激戦区です。
前回人気薄だったエンデバーでも5千万突破のスコアが出されています。
プリクラ大作戦はキララが最高得点キャラになっています。キララはクララに比べて1面の連鎖が安定するので捨てゲーが少ないそうです。
（P173に続く）

東京レジャーランド小岩店 ☆＝1（1）

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	14,178,450	OMK－ミラクルブレードⅡ	ALL 鳥226万
2	ライデンファイターズ（バイパー機）	42,644,530	TFF	ALL 連付
3	侍魂天草降臨（服部半蔵）	4′16″28	GSM－亀	ALL 修羅使用
4	ザキングオブファイターズ'96（テリー・アンディ・クラーク）	1,012,800	GSM－亀	ALL
5	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″22	ぎるはまQ(爆)隊長	ランチャ MT
6	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	560,684	T. M（みくりや）	ALL 15連鎖
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（藤崎）	1,718,000	今井和行	ALL 根性モード
8				
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆＝0（198）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	レイストーム（R－GRAY1(必)）	17,012,600	L2A MST	ノーマルALL
★	爆烈ブレイカー（ミフネ・(連)）	1,386,430	FGM－UKA	ノーマルALL
3	ライデンファイターズ（J・SPEAR(連)）	49,604,910	KMC－TEM	ノーマルALL
4	ワルキューレの伝説(連)	2,031,740	QQQ（先月のスコア）	ノーマルALL
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	10,816,600	さとしん先生	ノーマルALL
6	ウォーザード（ムクロ）	1,514,100	ARC－SUP	ノーマルALL
★	レイフォース(連)	9,178,700	T・K（チン・カス）	ノーマルALL
8	アルゴスの戦士(連)	7,054,490	ARC－CPJ	ノーマルALL
9			さらばコパⅢ（引退組＆旅立ち組）	
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝0（30）

神奈川県鎌倉市大船1－23－7－131 ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,649,500	SIT－M・K	ALL (連) 1周189万
★	セクシーパロディウス（イワン）	6,922,300	VMT－ABU	ALL (連) 1周221万
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	54,294,440	DAB S	ALL (連)
4	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	30,308,651	VMT－RED	ALL (連)
5	レイストーム（RG－2）	24,401,500	T^3－キバヤシ(て)	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,775,910	万座温泉	ALL
7	ウォーザード（タバサ）	6,103,500	SnRun－y	ALL (連) PW無し LV26
8	ウォーザード（ムクロ）	2,610,100	SnRun－y	ALL (連) PW無し LV16
9	ウォーザード（タオ）	2,134,100	SnRun－y	ALL (連) PW無し LV14
10	パズルボブル3（2・5）	401,849,100	Y・Y	ALL

ゲームセンターナポレオン ☆＝0（124）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（ペン太）	4,408,800	ペン太郎6	ALL 1周205万
★	ナムコクラシックコレクVol.1（スーパーゼビウス）	913,100	吉田サンのおかげです	ALLSP×4 残×4
3	ナムコクラシックコレクVol.1（アレンジゼビウス）	5,049,360	吉田サンのおかげです	EXT3面 残0
4	ライデンファイターズ（JS）	52,756,360	紺酢丹珍	ALLB×3 残×1
5	ライデンファイターズ（スレイブ）	39,155,930	ちゅう	ALLB×0 残×0
6	レイストーム（RG－1）	14,486,900	CVM－NAK	ALL
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	10,674,270	ORE	ALL
8	ぷよぷよSUN	760,972	PIF－へっぽこ	ALL やさしい MAX16連
9	X－MENvsストリートファイター	1,828,700	ススム＆モリ	ALL 隆＋隆
10	達人王	2,523,370	達人を超えて王となれ	2－5

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	3′59″29	GGK	ALL 羅刹タムタム
2	侍魂天草降臨	5′38″44	KYO	ALL 幻十郎（アポロ）
3	侍魂天草降臨	5′55″96	沙座恵希	ALL 羅刹天草四郎時貞
4	ぷよぷよSUN	497,101	T. M（みくりや）	ALL NOV式15連鎖
5	デッドオアアライブ	3′27″95	ラガー小峰	ALL かすみ
6	ライデンファイターズ	44,795,840	ぼちゃ	ALL (連)なし スレイブ
7	レイストーム	10,604,200	一番館サイコー	ALL R－GRAY1
8	X－MENvsストリートファイター	1,236,500	ミスターこぞう♡	ALL リュウ＆ゴウキ
9	ザキングオブファイターズ'96	430,300	ミスターこぞう♡	ALL イオリ・チン クラーク
10	ストリートファイターZERO2	2,056,600	RJ	ALL ゴウキ

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（マリオン）	2,123,600	KSC－TAD	ALL ㊤ 113万 2 2列
2	戦国ブレード（ユーニス）	1,577,200	KSC－TAD	裏－6 ㊤ 103万
3	戦国ブレード（翔丸）	1,381,500	MAQ. H	2・6 ㊤
4	戦国ブレード（こより）	1,427,300	KSC－TAD	2－4 ㊤ 98万
5	レイストーム（R－GRAY 1）	11,134,750	MAQ. H	ALL ㊤
6	ストライカーズ1945（震電J7）	1,291,500	MAQ. H	2－5 ㊤ 穴ウメ
7	マジカルドロップ２（ひらめき）	74,800	ASG－如月浪人－RIN	ALL オール㋩ 甘いです
8	バーチャファイター３（カゲ）	1′34″48	NGP－㊙－N	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット静岡店&アピア店 ☆＝0（1）

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	33,357,027	善之字元帥	60万×7 連付き ALL
2	レイストーム（RG－2）	22,412,500	ASD TMY	ALL
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	47,396,660	SPREAM－FKS	ALL 連付き 残0
4	ライデンファイターズ（エイジス）	44,711,900	SPREAM－FKS	ALL 連付き 実は２面で１ミス
5	ライデンファイターズ（デバステイタ）	39,983,500	SPREAM－FKS	ALL 連付き クリアしただけ
★	ゼビウス３D/G	7,250,990	SPREAM－FKS	ALL 連付き S=96 残0
7	デッドオアアライブ（レイファン）	3′21″05	あいだ..れいふぁん	1CALL
8	ストリートファイターEX（リュウ）	1,009,100	N. Y	1CALL ゴウキ有
9	ストリートファイターEX（チュン・リ）	1,004,600	FUN	1CALL
10	ストリートファイターEX（D.ダーク）	875,800	連打マニア	1CALL

西銀座ゲームプラザ ☆＝0（33）

山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（リュウ）	1,370,800	PMM㊙－ALF	ALL P×13
2	ストリートファイターEX（ケン）	1,318,500	PMM㊙－ALF	ALL P×13
3	ストリートファイターEX（ザンギエフ）	907,100	MIZ神－ZⅡ㋕	ALL
4	デッドオアアライブ（かすみ）	1′47″23	穴ウメザコアラー NGP－㊙－N	ALL バーストモード
5	ぷよぷよSUN（ふつう）	637,439	NGP－ANP クリアしただけ	ALL
6	対戦とっかえだま	2,357,200	ABA	ALL
★	もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,259,840	NGP ANP	ALL 全負し×8㊤ 完璧
★	鉄拳（KING㊤㊕）	1′30″56	NGP－ANP あと７秒	ALL
9				
10				

グリーンプレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町12－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（火月）	8′07″24	H. I	1CALL
2	侍魂天草降臨（蒼月）	6′30″49	FCG	1CALL
3	侍魂天草降臨（十兵衛）	9′54″19	JUN	1CALL
4	侍魂天草降臨（骸羅）	6′25″73	LJN	1CALL
5	侍魂天草降臨（ガルフォード）	8′52″73	JUN	1CALL
6	侍魂天草降臨（右京）	10′05″43	JUN. K	1CALL
7	侍魂天草降臨（リムルル）	7′58″16	FCG	1CALL
8	侍魂天草降臨（狂死郎３）	9′49″02	SAT	1CALL
9	侍魂天草降臨（閑丸）	9′09″72	ECG	1CALL
10	侍魂天草降臨（破沙羅）	9′56″67	JUN. K	1CALL

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732－１　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン㊤（B・TYPE、エブノあり）	23,098,340	YUT	ALL 残×多数 イージー
2	わくわく７㊤（ダンディーJ）	23,119,800	鬼ッ首	ALL
3	レイストーム（R－GRAY 2）	17,796,150	こばP	ALL
4	ティンクルスタースプライツ（テイル）	1,398,370	XJR	ALL
5	わくわく７㊤（アリーナ）	17,889,100	園長	ALL
6	ストリートファイターEX ㊤（リュウ）	1,257,900	YZK	ALL
7	ストリートファイターEX ㊤（チュンリー）	1,175,300	YZK	ALL
8	ストリートファイターEX ㊤（D.ダーク）	1,157,700	XJR	ALL
9	ストリートファイターEX ㊤（ブルム）	1,108,600	園長	ALL
10	デッドオアアライブ（かすみ、バーストモード）	1′50″93	NGP－㊙－N	ALL

ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	3′30″83	神風T. H	㊥ 半蔵 ALL
2	パズルボブル３	1,835,390	チンクル	１人で対戦－難しい 1COINALL
3	侍魂天草降臨	4′52″53	たろう	ガルフォード ALL
4	レイストーム（RG－　）	8,490,400	WILさま	ボス止まり アラリックを何とかしろ!!
5	リアルバウト餓狼伝説	1,930,000	WILさま	舞 ALL バグ無し あと60万！
6				
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信　お店から①

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
バーチャファイター３の対戦が流行っています。みなさん遊びに来てくださいね♡
桑田店長より。

●モンテカルロ（群馬）
１月30日、２月15日合併号に掲載していただいた、「ルックス」（私のバーチャ仲間が開いたファミコンショップ）ですが、あの説明だと逆方向に行ってしまうこともあるということが判明してしまい、「ヤーベー」って感じです（もし、そうだった人がいたらゴメンなさい）。一番分かりやすい説明としては、「田町通りと競馬場通りのつきあたり」です。セガサターンのソフトとか、あと携帯なんかも真剣に安いので、行ってみてね♡（わかりやすいフォロー…。）
次回予告（ウソ）Ｙ・ジャングル（″自称″18才・プラモ屋兼エンターティナー）を笑撃の渦へ巻き込むＢＩＧ３ーその秘められた野望が明らかになった時、すでに運命のチャックは開かれていた！（過去形）次回第47話ぐらい、「もろてます。」乞う御期待！（しちゃだめです。）

●ゲームインＤＡＩＥＩ（千葉）
メモラー集合せよ。在庫僅少。先着順。再入荷無。以上。

●ソニック ビーム（千葉）
「ＶＦ３」の対戦が元気ないです（他は「鉄拳２」に至るまで全てイケてます）。もっとＶＦ３を盛り上げよう！

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
こんにちは、えっと、スコアのことです。が、この店のスコアラーは本当にごく少数でハイスコアはともかく穴ウメスコアもやばいと、言うわけでスコアラー募集中!!です。ゲームもいくつかありますので、我こそはという人は気軽にスコアを挑戦してみてください。来月もちょっとピンチ!!かな?どうかよろしくお願いします!!
by　ＰＳＹ－Ｚ

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
この号が出る頃には、店ち夫がかわっています。今度の店長も、店員のガイキチパワーにより、社会復帰が困難なまでに人格が破壊されるのでしょうか?とりあえずローリングスタートとウンコだけは、マスターしてもらうつもりです。
by　ガイキチ軍団員

●Ｔ－ＬＴ神保町（東京）
常連以外の方々にはかなり不評だったガレッガの１Ｐ側レバーのガイドが「丸」から「四角」になりました。「なにを今更」かも知れませんが、お立ち寄りの際は、ひとつ。
ストーカーぽいのがいたり、２時間近く変な行動する人がいたり、かなりブルーな状況の担当。

●荏原ゲームコーナー（東京）
〆切日（１月19日）は秋葉原で浅田葉子サイン会…でもなく新橋で同級生イベント…でもなく、ちゃんと仕事してました。今年は氷上恭子・中川亜紀子の２人を中心に浮気なしでいきます。
by　アルコタワー通いづめ　ＳＳＣ－ＶＡＰ

●ゲームコーナーフジ（東京）
総理大臣氏、お正月返上まことに御苦労様でした。ＴＺＷ－ＡＲＴ?氏いろいろとありがとうございます。

●ゲームセンターポパイ（東京）
当店では今、スカッドレースのタイムアタッカーを募集しております。次々とぬりかえられていくスコアー抜くのは君だ！みたいな。とりあえずストアーリアスペ出てるといいですね。もはや伝説となった97人抜きを達成した隆君はストⅢとリアスペ出て復活宣言をしております。目指すは100人抜き（赤胴着のケン使用）だそうです。修羅騎士鷹と決着をつけると意気込んでます。腕に覚えのある人は是非
by　隆

●ゲームセンターコパ３（神奈川）
相次ぐ常連の不幸により今回の集計が最後になってしまいました。長い間本当にお世話になりました。
by　店主&常連より

●ゲームパレス（静岡）
うす。前月に引き続き店員Ｂです。相変わらず、のほほーんとしたゲーセンです。それはスコアを見てくれれば何も言わなくても分かると思いますが。遂にと言うか、やっと言うか、ウチにもプリクラが入りました。ウチはビデオゲームが50円なので、プリクラとそれの合計をくらべると…。おっと、目に涙が…。まあ、それはいいとして、１月21日ＲＢスペシャル、２月中旬もう一台プリクラ（爆）入荷。超よろしく。みたいな。
P.S.マジドロ２あと150万ちょいでカンスト、ＳＫＦがんばれ
by　Ｂさま

●プレイシティキャロットアピア店（静岡）
ストリートファイターＥＸ、デッドオアアライブが好調です。ＥＸは今は旧キャラが使いやすいせいか少し現段階では強い気がします。デドアラはいいシステムだと思うのですが、バーチャの亜流と見る人が多く、デドアラのシステムを理解しようとしないのが非常に残念です。

●グリーンプレイランド（岐阜）
サムスピで久々に常連みなが燃えてます。好きな人ぜひ顔出してください！…でもコレが載る頃は常連みなが期待して待ってる鉄拳３か…１の時から好きでやってた人が多いんで…ひまな人遊びに来てくださいね。

●アイリン夢空間（岐阜）
当店の有名店員″☆ＣＡＴＳ－邦昭″こと佐藤吉将君は、生まれてはじめて、シューティングゲームをクリアーしました。ゲームは「１９ＸＸ」。彼の努力は、当店のスコアラーが認めるほどで、クリアーした時には常連一同で、ほめてあげました。おめでとう佐藤。けど１面でボンバーを使うのは、どうかと思うよ。

●扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
今年もよろしくお願いします。今後の盛り上がり具合が非常に不安ですが、まあ新作が出たらなんとか頑張ると言うことで、（カプコン系＋Ｇダライアスに期待か?）
P.S.きらり屋さんから店の方に年賀状をいただきました。どうも有り難うございました。

●オレンジペコ（愛知）
ＶＦ３50円になりました。熱い闘いができる対戦者募集中！

●ＡＭＺＡ11（三重）
ウルトラ電流イライラ棒ＡＭＺＡ８（新宮市）に設置。

君こそゲーメスト!

その3

キャノンダンサー		6,319,380	G．GET	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
鉄拳2Ver.B	キング	1'11"35	K.Tさんありがとうスト(研)GUY	ビックウェーブ（高知）
	吉光	1'18"31	阿波主水本田	
鉄拳 2	キング	1'13"16	GKK－ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	ロウ	1'06"85		
クイズキングオブファイターズ		2,420,700	WZH	GAME'sMiLK（京都）
ストライカーズ1945	スピットファイア	2,167,200	和枝ちゃん看護婦の仕事がんばって！	ゲームセンタードリーム（宮城）
	メッサーシュミット	2,127,100	PPR－KTL－IZK（OMM）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	震電	2,205,100	HOP－KTL－EL 2	個人申請ゲームプラザアミュー（兵庫）
ストリートファイターZERO	ナッシュ	3,136,000	メタルファイター♥よっしいぶい	GAME'sMiLK（京都）
	サガット	3,048,100	クイック－ASM	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
	ローズ	4,615,200	L2A－GYO♥	GAME'sMiLK（京都）
首領蜂	タイプB	57,448,520	H.K	個人申請ゲームスポットフォーカス（大分）
	タイプC	53,391,130	2－3ボス前で1ミス500万落ち、お師匠	ゲームセンタードリーム（宮城）
ソウルエッジ	ファン・ソンギョ	2'36"27	魔B党－K．O	トミームナコ（群馬）
	ソン・ミナ	2'22"50		
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスアレンジ	6,147,840	KUMAMOTO	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
	ギャラガアレンジ	1,398,560	CYR－KSL－WARRIOR	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	スーパーゼビウスオリジナル	913,100	吉田サンのおかげです	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
ぷるるん		4,567,300	F.Kモリソバァ囚	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
セガラリーチャンピオンシップ	チャンピオンシップモード	3'14"62	R.N	個人申請ゲームキングジョイ（愛知）
	上級	2'11"17	ぎるはま(爆)隊長	ギャレッソ津田沼店（千葉）
鉄拳	キング	1'30"56	NGP－ANPあと7秒	西銀座ゲームプラザ（山梨）
デイトナUSA	上級	3'07"09	○カッドより面白い?ぎるはま爆隊長	個人申請ファンシティゲームセンター（東京）
スーパーストリートファイターⅡ	ザンギエフ	2,225,600	GSM－YBK－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	サガット	2,271,400	CST㋵	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,174,500	ペコ①	アミューズメントスペースフジ（大阪）
極上パロディウス	ペン太郎	4,408,800	ペン太郎 6	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
レイフォース	連付き	9,178,700	T.K（チン.カス）	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
爆烈ブレーカー		1,386,430	FGM－UKA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
龍虎の拳 2	リーパイロン	2,664,501	のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）
餓狼伝説 2	不知火舞	1,605,000	スコアラーに補助金出します、総理大臣	ゲームコーナーフジ（東京）
龍虎の拳	ロバート	1,135,680	香月利和 金林はずれ	アミューズメントスペースフジ（大阪）
航空騎兵物語		3,098,700	MIZ神－ZZ㋕	GAME'sMiLK（京都）
タンクフォース		1,184,700	EL PAJARILLO(終)	TILT神保町（東京）
ハットリス		カンスト時の最短セット数293セット	ハットラーう牛	個人申請ゲームゾーンウェーブ（東京）
2.28号（No,189）の訂正				
ギャロップレーサー		7'42"35（サクラバクシンオー）	サクヤマ北斗王	TILT神保町（東京）
1.30／2.15合併号（No,188）の訂正				
ラストブロンクス	タイム	1'40"75（クロサワ使用）	JBL-NOB	ゲームスポットアテナ（東京）
レイブレーサー	最上級	1'35"325	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

しかし理論値が高いのは、やはりクララ。今後が楽しみです。グレイも激しく更新されています。

わくわく7は今回からキャラ別集計開始です。ゲージを溜め易く、ハラハラアタックが強いキャラが高くなっています。

レイストームはR－GRAY2で2600万、R－GRAY1で1700万の大台に乗っています。どちらもすさまじい高得点です。

発売から1年が経過しているにもかかわらず、熱い戦いが続いているのがバトルガレッガです。

今回全部門で点数が更新されており、このゲームの奥の深さを物語っているかのようです。

19XXも久々の全キャラ更新です。モスキートも1900万台に乗っており、なかなか壮観です。

コンマ以下の更新が続いているのがレイブレーサーです。ほとんど神の領域に突入しているとの話です。

ストライカーズ1945は久しぶりに更新されており、震電が220万に乗っています。個人申請のコメントによると、「2周目ボロボロ」だそうです。恐ろしいことです。

今回、ウソスコアの申請が2枚送られて来ました。当然無視し、今後の申請も一切認めない措置をとらせていただきます。

このようなウソの申請は、他のプレイヤーの迷惑になります。それ以前にゲームに関わっている人間の一人として情けなく思います。

アイリン夢空間 ☆＝7（173）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タバサ）(連)	6,285,100	☆CAT'S－(石)	ALL
2	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）(連)	54,968,930	☆CAT'S－とき坊	ALL
☆	ライデンファイターズ（チェイサー）(連)	51,902,090	YGA－IBA	ALL
☆	ライデンファイターズ（エイジス）(連)	51,335,790	☆CAT'S－サトル	ALL
☆	ライデンファイターズ（ビーストアロー）(連)	50,344,120	☆CAT'S－とき坊	ALL
6	ライデンファイターズ（エンデバー）(連)	50,022,760	☆CAT'S－とき坊	ALL
7	わくわく7（アリーナ）(連)(必)	40,759,400	☆CAT'S－佐久間絵美	ALL
★	バトルガレッガ（ガイン）(連)	17,201,520	☆CAT'S－マサル	ALL
★	バトルガレッガ（ボーンナム）(連)	15,567,030	近江からの使者	ALL
★	バトルガレッガ（チッタ）(連)	13,977,790	☆CAT'S－きみちゃん	ALL

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	42,332,780	TIS	ジャッジスピア ALL(連)
2	わくわく7	14,697,200	いい人　nta	ポリタンク ノーミス　ALL
3	クレオパトラフォーチューン	16,222,870	Si　麻宮	やさしい ALL
4	蒼穹紅蓮隊	15,394,672	YAM　甘	鵬牙 R－6
5	ティンクルスタースプライツ	1,195,920	H・W	38連　ティンカーリンカーALL
6	ぷよぷよSUN	188,017	M・W	難しい 9(連)　ALL
7	ストリートファイターEX	796,400	HAB	ガイル ALL
8	対戦とっかえだま	1,898,900	AHO	ラブラブカップル ALL　10(連)
9	対戦とっかえだま	2,068,100	AHO	三条塚あやめ ALL　19(連)
10	対戦とっかえだま	1,883,300	M・W	12－8　12(連) ドキドキバニラ

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝0（225）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（ケン）	1,243,000	IKQ－LKS	ALL　(連)
2	ストリートファイターEX（ガイル）	1,115,300	ARK	バックアップデータ(連)
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	51,113,110	M．T	ALL　(連)
4	ライデンファイターズ（スレイブ）	48,156,620	M．T	ALL　(連)
5	ウォーザード（ムクロ）	2,928,300	KOS	ALLLVI9
6				
7				
8				
9				
10				

オレンジ　ペコ ☆＝5（15）

愛知県名古屋市昭和区隼人町8－4（木入中店）　☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	パズルボブル3（1人でパズル）	733,149,530	NCP－ねこん	ALL 2・5モード
2	プリンセスクララ大作戦（クララ）	28,851,200	4000万は可能なんでしょうか？ねこん	ALL　連・同
★	プリンセスクララ大作戦（キララ）	31,209,500	キララに萌えてみました　NCP－ねこん	ALL　連・同
★	対戦とっかえだま	3,575,200	LAC－HERO	ALL　連 ひろし&ひとみ使用
★	ギャロップレーサー（サクラハクシンオー）	7'42"03	DCC－AGAS－KAOⓅ	ALL　連
6	ティンクルスタースプライツ	2,349,520	まるるん♡㋐	ALL　連 メヴィウス使用
7	ぷよぷよSUN（ふつう）	880,109	GPP－NPA－ばのお	ALL MAXI6
8	ぷよぷよSUN（むずい）	380,570	NPA－SEI	ALL MAXI2
9	バトルガレッガ（ミヤモト）	15,512,560	ラスボスくんしょう落ち	ALL　残0
10	ウォーザード（レオ）	1,291,000	2回目だでええやんⓩ	ALL　連 パスワード未使用

AMZA11 ☆＝0（14）

三重県熊野市木本町620－1こやま2Ｆ　☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,234,800	E・H・M!!	ムクロ
2	ウォーザード	880,100	SKP	レオ
3	わくわく7	18,387,200	AKI	まるるん
4	ダンシングアイ	1,623,400	KYU	さる
5	ストリートファイターEX	788,600	E・H・M!!	C.ジャック
6	ストリートファイターEX	776,500	E・H・M!!	スカロマニア
7	ストリートファイターEX	980,400	T・H	ブルム
8				
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=0 (307)

大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード(ムクロ)(連)	3,486,400	GIJ OGA	クリア
2	バトルガレッガ(ミヤモト)(連)	15,298,380	目標あと100万 K N	クリア
3	バトルガレッガ(チッタ)(連)	11,174,500	初クリアK N	クリア
4	バトルガレッガ(ボーンナム)(連)	14,227,740	PPR−NGM 穴うめ	クリア
5	戦国ブレード(アイン)(連)	2,015,800	シャネル明日香(OMM)	2−7地形8cm
6	戦国ブレード(ハガネ)(連)	1,675,700	豊中のN F氏(他称らしい)	2−5ボス
★	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)(連)	2,127,100	PPR−KTL−IZK (OMM)	2周クリア 残0
8	ストリートファイター	579,800	デッドオアアライブ ぶっ壊れ記念WIL	クリア
9	戦国ブレード(アイン)(連)	1,236,000	シャネルめろん(OMM)	1周クリア時
10	戦国ブレード(アイン)(連)	214,700	シャネルアイン(OMM)	1面クリア時

プレイシティNASA杉本町店 ☆=1 (387)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	2,674,280	のりP	ALL (連)付 メビウス使用 残
2	ウォーザード(タバサ)	7,820,400	AXIOM−DEN	ALL (連)付 パスワード未使用
3	ウォーザード(タオ)	3,690,200	AXIOM−DEN	ALL (連)付 パスワード未使用
4	ウォーザード(ムクロ)	3,570,300	AXIOM−DEN	ALL (連)付 パスワード未使用
☆	わくわく7(ライ)	25,449,600	AXIOM−DEN	ALL (連)(同)付 負けなし
6	わくわく7(まるるん)	31,630,500	AXIOM−DEN	ALL (連)(同)付 負けなし
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,539,620	NAL	ALL
8	デッドオアアライブ(バーストモード)	1′54″55	あさひな♡ゆうこ	ALL (連)付 かすみ使用
★	ナムコクラシックコレクションVol.1(ギャラガ)	1,398,560	CYR-KSL-WARRIOR	ALL (連)付 アレンジ
★	スーパーストリートファイターII(サガット)	2,271,400	CST(ゆ)	ALL (連)付 39R 爪×3

GAME's WiLL ☆=3 (333)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ブレイカーズ(タオロン)	17,721,200	MIZ神 ZZ(か)	ALL
☆	マクロスプラス(VF−1)	4,709,430	J.G K−ALL(副)	ALL (連)
3	マクロスプラス(YF−19)	4,374,940	J.G K-ALL(副)	ALL (連)
☆	わくわく7(アリーナ)	43,559,100	ヅガ夫	ALL (連)(同)
5	わくわく7(ダンディー・J)	30,426,200	かつお	ALL (連)(同)
6	わくわく7(スラッシュ)	19,123,400	かつお	ALL (連)(同)
7	GTI CLUB(超上級)	2′00″586	WZH	ALL 1位 ゴルフ
8	ライデンファイターズ(スレイブ)	47,282,940	第3話に超期待みたいな♡ L2A−大明神	ALL (連)(同) 現在OP300回位
9	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′42″28	GEKI(ぬ)	ALL
10	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,347,980	GATEOFHELL 木村	ALL (連)

コズミックプラザABC ☆=0 (68)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ(ティア)	17,154,000	名前がありません。	ALL ノーミス
2	ブレイカーズ(アルシオンIII)	16,985,500	エジプトな人	ALL ノーミス
3	デカスリート(100m走)	8″89	KHJ	中国人
★	デカスリート(400m走)	40″11	KHJ	アメリカ人
★	デカスリート(110mハードル)	11″88	KHJ	ジャマイカ人
★	デカスリート(走り幅跳び)	9m53	KHJ	ドイツ人
7				
8				
9				
10	ストリートファイターEX(スカロマニア)	982,400	BBC	12月31日現在 参考記録

チャレンジャー関大前店 ☆=0 (89)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	779,337	SPD− 飼葉 優理(ぷ)	1CALL ふつう
2	ロジックプロ	60,134	キッカー うきょ	1CALL ローマ 3ミス
3	スカッドレース(上級、T.A)	2′42″42	時間くれ〜〜(金も) WRK−DAM	マクラーレン 完走 MT車
4	ウォーザード(タオ)	2,267,600	まJUNKE	1CALL LV1より
5	スカッドレース(初級夜)	2′06″46	A.F. −A.C.M	フェラーリ 完走 MT車
6	スカッドレース(初級)	2′37″61	KOX	TAモード MT車 完走
7	GTI CLUB(初級)	1′40″862	天使派ホエホエ君	黄色車使用 1位完走
8				
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=0 (39)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO 1F ☎(075)822−3817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX(リュウ)	1,163,600	ネギトロマニア	クリアしただけ
2	X−MENvsストリートファイター	1,411,300	お京	クリア ストーム 春麗
3	ライデンファイターズ(エンデバー)	45,585,810	死車おち&ラス面Mをとってさようなら	クリア (連)
4	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,507,140	タコ太	クリア (連)
5	バトルガレッガ(ボーンナム)	13,783,890	1400万いってたのに byまさひろ	クリア (連)
6	ストリートファイターZERO2(ナッシュ)	3,087,300	中トロマニア	クリア (連)(同)
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆2=(54)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジ スピア(連))	54,733,780	40万 落ち	ALL 残×0
2	ライデンファイターズ(ビースト アロー(連))	46,932,060	500万 落ち	ALL 残×0
3	ライデンファイターズ(ライデンMK−II(連))	45,749,790	ミクラス×1 家×1落ち	ALL あと 妖精も・・・・
4	ライデンファイターズ(エンデバー(連))	45,431,340	S.N	ALL 残×0
★	ロックマン2(ストーリー3(連)(必))	1,359,500	桐沢氏DAM氏お世話になりました。まJU	ALL フォルテ
★	バトルガレッガ(ミヤモト(連))	15,772,960	K N(と)	ALL 2面 257万
7	バトルガレッガ(ボーンナム(連))	15,172,600	PPR NGM	ALL トリ 190万 6面 1235万
★	ヴァンパイアハンター(サスカッチ(連))	2,174,500	ペコ(1)	ALL
★	龍虎の拳2(リー・パイロン(連))	2,664,501	のび太	ALL(P) D×12 48R
★	龍虎の拳(ロバート・ガルシア)	1,135,680	香月 利和 金林 はずれ	ALL(P) D×2

タウンスポットプレイランド ☆=1 (178)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー2(ハイスピード・レース)	1′41″563	STG−まえしまかな	ALL ダウンヒル使用
2	アルペンレーサー2(ハイスピード・T.T)	1′47″815	T.M(欠)(副社長)	ALL ダウンヒル使用
3	アルペンレーサー2(テクニカル・T.T)	2′12″715	T.M(欠)(副社長)	ALL ダウンヒル使用
4	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′42″55	すろっとまにあ(ぬ)	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ビリーカーン)	953,700	新装開店ヨガファイ屋社長★あやなみらあず	ALL ギース有り
6	ライデンファイターズ(スレイブ)	46,210,960	STAC−MSV	ALL
7	デッドオアアライブ(かすみ・バースト)	1′57″78	GFC チョイホンゲ	ALL
8	アルペンレーサー2(ハイスピード・レース)	1′25″981	STG−まえしまかな	ALL おやじ使用
9	アルペンレーサー2(ハイスピード・T.T)	1′39″138	T.M(欠)(副社長)	ALL おやじ使用
10				

GAME's MILK ☆=1 (9)

京都府宇治市久保町101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	3,243,800	KOS	10/4バージョン 春麗×ストーム
2	ティンクルスタースプライツ	2,713,600	Y.O	ALL リアリーティル
★	航空騎兵物語	3,098,700	MIZ神−ZZ(か)	ALL (連)
★	風雲スーパータッグバトル	766,250	MIZ神−ZZ(か)	ジャズウ
★	クイズキングオブファイターズ	2,420,700	WZH	ALL (連)
★	ストリートファイターZERO	3,136,000	メタルファイター よっしいぶい♡	(連)(必) ナッシュ
★	ストリートファイターZERO	4,615,200	LZA-GYO♥	(連)(必) ローズ
8	ライデンファイターズ	51,363,850	GSK	ALL (連) スレイブ
☆	ライデンファイターズ	50,487,430	GSK	ALL (連) エンデバー
10	バトルガレッガ	14,358,330	GSK	ALL ミヤモト

ハイスコア通信 お店から②

●GAME's WiLL(京都)
扇ヶ丘のみなさま、御来店ありがとうございました。
by 常連一同

●GAME's DRAGON(京都)
当店ではスコアの申請を募集しております。スコアに興味のある方、関西方面に来られる方は一度立ち寄ってみてください。結構穴場ですよ(とくに夜)?

●GAME's MILK(京都)
T・M(みくりや)君、遠距離の遠征ありがとうございました。タウンスポット・タイトーイン002のみなさま又お越しください。オールドシューティングゲームスコアラー募集中。

●タウンスポットプレイランド(大阪)
ヨガファイ屋新装オープン(新サークル)会員を大募集。今、入会すると主任からスタート及び入会金無し、ガレッガビデオ付。
P.by社長&副社長T・M(欠)
S.CYCLONE-R、T氏・京城氏元気そうで何よりです 副社長T、Mより

●コズミックプラザABC(大阪)
ハイスコア担当者が試験前なので、代筆たのまれました。今回だけ記入させてもらいます。いくら氏、最近全然顔みせません。もしこれ見たら、ABCに来るように…
by 名前を捨てた人

●アミューズメント・スペースフジ(大阪)
今月をもちまして、当店は集計を打ち切らせていただきます。今まで来店してくださった、みなさまありがとうございます。
by 常連一同

●ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
前号より集計に参加させてもらっている大阪のガンマです。変なゲームや変な奴が多いですが是非一度、遊びに来てください。
P.by 担当津川
S.山形のT・Mみくりや氏、扇ヶ丘レジャーセンターのM・T氏ごらいてんありがとうございました。

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
年末に店内総入れ替えをいたしました。卒業・入学シーズンで気分転換には是非当プレイランドへお越しください。スタッフ一同でお待ちしております。ひげさん一金沢で元気ですか?

●ファミリーガーデンパート3(岡山)
諸事情により台数が減ってしまいました。シール君2入ってます。
ビッグウェーブ(高知)
阿波主水本田さん来店ありがとうございます。また来てください。
by GUY

●タイトーイン空港通り店(愛媛)
当店には護衛タッカーがかなり不足しています。やる気のある人材を募集しております。

●モンキーハウス本館(福岡)
新サークル「悶悟 」発足。会員様大募集中です。

●サブカルチュア(福岡)
さらに台数が増えました、約300台です。常連の休息の場であったソファーも台が増えたため、すべてなくなりました、みんなブーブー言ってます。3Fの120台10円コーナーも質が向上し「ストリートファイターII」シリーズ、「ストリートファイターZERO」シリーズ、「鉄拳」シリーズ、「バーチャファイター」シリーズ(3は除く)、「マジックソード」「カダッシュ」「テラクレスタ」「タッジン」「パロディウス」「D&D T・O・M」ほかおいしいゲームすべて10円です、連射も付きます。ぜひ御来店ください。
by 副担当

●ホワイトハウス箱先店(福岡)
今回は書きたい事がたくさんあるので、分けて書きたいと思います。
ROBOCOPさん、残念ながら全一は獲れなかったけど、あの執念の追い込みは見事でした。感動しました。
当店では、いつも奇数月の第2土曜日にぷよ大会を開いていますが、現在NBRが4連覇中。誰か殺しに来て(笑)
受験直前だというのに、ガレッガで4面死亡4、444、440点を出してしまったミヤモト使いのNO-B。奴の受験結果はいかに!?
最近シューティングが充実してきました。V・V、首領蜂、ハチャメチャファイター等が復活しています。全て連付きなので、ぜひやりに来てください。(しかしハチャメチャファイターは本当にハチャメチャなゲームやった。全一スコアはもっとハチャメチャやけど…)
当店に入ってる対戦格闘は全て1PLAY30円です。腕に覚えのある人はどんどん来てください。(VF3は3本先取です)
今回は送るスコアが多くてとても嬉しいです。スコアラーのみなさん、どうもありがとうございました。これからも頑張りましょう。
by もっとゲームやりたいスコア担当しま

●ゲームプラザ(熊本)
なんとダライアスII復活しました!!しかも3画面です!!ちなみに禁煙です!!みなさまの御来店お待ちしております。

ヒットゲームBEST10

VF3首位安定

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター3	663	セガ
2	-	ストリートファイターEX	594	カプコン
3	3	X-MEN VS ストリートファイター	442	カプコン
4	2	サムライスピリッツ天草降臨	435	SNK
5	9	ウォーザード	311	カプコン
6	5	ザ・キングオブファイターズ'96	266	SNK
7	7	ライデンファイターズ	208	セイブ開発
8	8	電脳戦機バーチャロン	197	セガ
9	4	デッド　オア　アライブ	185	テクモ
10	-	ぷよぷよSUN	172	コンパイル

11位	バトルガレッガ 167	12位	わくわく7 110	13位	ティンクルスタースプライツ 89	14位	レイストーム 81	15位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル 71

インカムベスト10

		ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター3	745	セガ
2	-	ストリートファイターEX	646	カプコン
3	3	X-MEN VS ストリートファイター	463	カプコン
4	2	サムライスピリッツ天草降臨	437	SNK
5	7	ウォーザード	333	カプコン
6	6	ザ・キングオブファイターズ'96	235	SNK
7	4	デッド　オア　アライブ	223	テクモ
8	5	電脳戦機バーチャロン	198	セガ
9	-	ぷよぷよSUN	173	コンパイル
10	7	ストリートファイターZERO2アルファ	170	カプコン

11位	ライデンファイターズ 148	12位	ストリートファイターZERO2 103	13位	バーチャストライカー 73	14位	わくわく7 71	15位	子育てクイズマイエンジェル 65

出だし好調！ストEX

今月も1位はバーチャファイター3で安定。ポイントは下がりましたが、確実な人気を保っています。

そして、今回2位に入ってきたのが、カプコン／アリカのストリートファイターEX。ストⅡシリーズに近いゲーム性を、ポリゴンで表現しています。

ゲームシステム的には、必殺技・スーパーコンボもキャンセルできるスーパーキャンセルと、ガード不能のガードブレイクが存在するのが特徴といえます。

ポリゴンながら、ゲーム全体の雰囲気は、元祖のストⅡに近い物が感じられます。連続技でかなり減らせるにもかかわらず、かなり待てるゲーム性です。いったんペースを握れば攻め立てることも可能ですが、安易に飛び込むとあっさり落とされてしまいます。

ここには、原点の面白さがあると思うので、気軽に攻めてストレスがたまらないのに慣れきっているプレイヤーに対して、どこまで受け入れられるか。隠れキャラが出てきて来月も注目です。

カプコンのウォーザードは順位を5位まで上げてきました。独特の世界観は、完成されたものがあります。ただ、プレイヤー層がやや狭い感じがあり、ゲーム寿命に不安が残る気がします。



東京都　P.N.　むぐる

惜しくも12位わくわく7

サン電子のわくわく7は、今月は順位を落としてベストテンから去ってしまいました。一つ一つのアニメーションは2D格闘ものとしてかなりよくできています。

キャラのセンスも面白いのですが、ややプレイヤー層を選んでしまう感じ。それより気になるのは、見た目より変わったことができないことです。

もともと、変な技・面白げな技が多いのですから、それらがうまく使えるようになっていればもっと面白かった気がします。レベルの高い2Dゲームが作れるという点で、サン電子にはこれからも期待したいところ。

他のラインナップは、基本的に先月通りとなっています。その中で、デッド　オア　アライブと、ストZERO2が順位をやや下げているというところです。

来月は、リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）に注目です。

（ぜんじ）

マンモス城インベーダーハウス　☆＝0（3）

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN（ふつう）	1,180,729	SPD－飼薬慢理ふ	ALL　16れんさ
2	ぷよぷよSUN（むずい）	485,224	リハビリ中	ALL　12れんさ
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,206,010	ぷよML管理人さん	ALL 残2BO
4	19XX（震電）	16,152,500	IGU　AG平	ALL　100%×5 ノーミス
5	バトルガレッガ（チッタ）	10,073,240	Joupiuss－鯛	7面中ボス
6	戦国ブレード（アイン）	1,920,200	OS　KSR－MOO	2　7
7	ブラックドラゴン	2,815,800	SGP－KRZ	ALL　残1
8	モモコ120%	990,200	SGP　KRZ	2－4
9	スカイアドベンチャー	9,342	SGP－SV－TNK	ALL
10	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	19,377,126	スカイアホベンチャーぼや兄爺	ALL

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊改（屠竜）	28,409,953	M・T	ALL
2	蒼穹紅蓮隊改（紫竜）	23,035,350	OS－H・G 最強ひとつ手前プレイ	ALL
3	ぷよぷよSUN（ふつう）	525,756	ひさぽん IPA　OPM	ALL 3連鎖
4	対戦とっかえだま（バニラ）	2,677,500	SOS	R－8
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,309,250	AG平	ALL
6	ドルアーガの塔	1,332,540	念願の130万台 OS　P・Ⓣ	ALL　残1 ノーコンティニュー
7	アルカノイド	694,800	Y・M	ALL
8	琉球	209,730	OS－KSR－YUS 君なんて知らんな	11面
9	マジックソード	13,583,240	マジクソ素人名人会	ALL
10	のぼらんか	1,034,230	OS－MIN	R－5

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝0（15）

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	23,836,820	桑名寛之	S－7 連なし
2	ぷよぷよSUN	406,7750	T.M（みくりや）	ALL　4連鎖 ふつうモード
3	ウォーザード（タオ）	1,063,000	RYO	ALL LV9
4	侍魂天草降臨	4′04″54	ACE	ALL 羅刹
5	デッドオアアライブ（ノーマル・ティナ）	1′38″36	ACE	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（タムタム）	7′18″77	N　O	修羅 ALL
2	侍魂天草降臨（覇王丸）	8′22″19	DUO	修羅 ALL
3	侍魂天草降臨（右京）	10″02″22	HIE	修羅 ALL
4	ザキングオブファイターズ'96（舞、クラーク、ラルフ）	654,100	NOA	ALL
5	ザキングオブファイターズ'96（アテナ、リョウ、アンディ）	573,300	AOI	ALL
6	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,115,000	RON	ALL
7	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,008,900	NOA	ALL
8	ストリートファイターZERO2（チュンリー）	2,316,700	夜　久	ALL
9	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,048,900	RIG	ALL
10	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,306,700	GAL	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5888

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X　MENvs ストリートファイター	1,860,800	T.I　マグニートー　ガンビット	全クリ
2	レイストーム	9,504,400	SUR－G	マニュアル　ALL タイプー1
3	ぷよぷよSUN	250,758	T.A	ふつうクリア
4	ストリートファイターEX	972,400	TAD　ホクト	ALL ベガならね
5	ストリートファイターEX	853,200	MUL　ブルム	ゴウキでまけ
6	ストリートファイターEX	827,100	TAD　ザンギ	ゴウキまけ
7	進め!対戦とっかえだま	65,070	CVL	6人目で負け レースは2位
8	スペースガン	529,120	TOF	前POM&TBF改
9	ドラゴンガン	859,735	MUL	ステージ3 ガイコツニクイ
10	龍虎の拳2	826,650	R　N	タクマ ALL

モンキーハウス本館 ☆＝2（323）
福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	セカンドアースグラティア	7,797,240	G.M.C. 悶悟龍けえむのこんちゃん㊛總帥	ICALL ㊈ ホスは全て自爆します
★	バンバンボール	23,187,000	摘んでこい悶悟龍はいこ	ICALL ㊈ 人×1
3	ギャロップレーサー	7′42″95	ZYXEX	ICALL 短距離馬
4	ブレイカーズ（PIELLE）	17,694,600	金もない？T・H㋠ バリカス	ICALL ㊈㊐ P×6？
★	スターグラディエイター（リムガル）	1′41″34	G.M.C. 悶悟龍T・H 火力発電	ICALL ㊈㊐ ビバ×1 5375
6	ライデンファイターズ（スレイブ）	47,792,980	芽留死胃T・H㋠ バリカス	ICALL ㊈ ミクラス×9
7	マクロスプラス	2,964,770	G.M.C. 悶悟龍㊎㋠	1C 2－5 ㊈
8				
9				
10				

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0（9）
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ２	117,152	猥威豪FOOL月読	ストリートモード ICALL フール
2	ストリートファイタ ZERO2 アルファ	1,916,000	CAM 山口店	ノーマルモード ガイ
3	侍魂 天草降臨	7′20″93	A.A 山口店	骸羅（修羅）
4	侍魂 天草降臨	8′27″36	SSS 山口店	シャルロット（羅刹）
5	侍魂 天草降臨	8′37″27	DED 山口店	半蔵（修羅）
6	レイストーム	12,798,550	YOU 山口店	R－GRAY2（6面ボス）
7	ライデンファイターズ	24,944,614	TOM 山口店	ジャッジスピア(7面) JUDGESPEAR
8	X－MENvs ストリートファイター	1,325,500	CHA 山口店	チュンリー、ローグ
9				
10				

ゲームスポットパスカル ☆＝0（21）
岡山県岡山市大福134　☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル３	317,587,660	D.S. K－BAD	ALL 表Vコース 2.5
2	ぷよぷよSUN	568,079	D.S. K－BAD	ALL MAX14連鎖
3	ぷよぷよSUN	495,587	ZZZ 七首	ALLMAX15連鎖 イージー
4	ぷよぷよSUN	189,505	ZZZ 七首	ALLMAX9連鎖 ハード
5	X－MENvs ストリートファイター	2,297,300	ZZZ みやむー	ALL ストーム セイバートイス
6	対戦とっかえだま	2,029,300	PSCL JRN	ALL 白河 りか
7				
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆＝2（158）
福岡県筑紫野市宮田町581－６黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ウォーザード（タオ）	3,755,100	本コミいけなくて・ゴメンなさい 8号	ALL ㊈㊐ 終了時 LV.19
☆	ウォーザード（ムクロ）	3,815,700	広末＆忍愛好家、けどその実態は…よっしー	ALL ㊈㊐ 終了時 LV.21
3	ウォーザード（タバサ）	6,991,200	こんな点じゃ穴ウメやな… ㊖長	ALL ㊈㊐ 終了時 LV.29
4	ティンクルスタースプライツ（メモリー）	2,130,690	ロリコン万歳・ビバ・ハラショー よっしー	ALL ㊈
5	ストリートファイターEX（リュウ）	1,094,100	目からビーム キャラが違う？ ㊖長	ALL ノーミス ゴウキ有り
6	ウルトラ電流イライラ棒	228	みやうー	ALL 初級
7	GTI CLUB	1′44″137	おやぢっち	ALL 上級
8				
9				
10				

ビッグウェーブ ☆＝0（30）
高知県高知市曙町１－８－25寿ビル１Ｆ西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	デッドオアアライブ（ジャンリー）	1′39″83	がんばります M－1号	ALL バーストモード
2	わくわく７（まるるん）	26,028,500	DNA やっとれませんわ	ALL
3	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	2,441,040	LAOS－長田仙人	ALLキャラクターモード
4	バトルガレッガ（G・バット）	12,713,170	呪文で避妊できますように ㊍	ALL
5	バトルガレッガ（ガイン）	12,657,980	よたったよまあ一応クリアだな（長州風に）	ALL 臨死230万
6	D&D®S.O.M（ファイター）	3,819,469	じじいをナメました。――― ばくだ	ALL 4分×12 Iタイプ
7	D&D®S.O.M（ドワーフ）	3,562,334	黒い竜に会えず（アホ）～ばくだ	ALL 4分×11 赤竜2匹含む
★	鉄拳２Ver.B（キング）	1′11″35	K・Tさんありがとう スト㊎GUY	ALL 予51秒
★	鉄拳２Ver.B（吉光）	1′18″31	阿波主水本田	ALL 予53′71
10				

オキモト ☆＝0（18）
広島県広島市西区南観音３－15－３　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	679,900	TK	ALL 入荷日
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	667,900	TK	ALL 入荷日
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン）	54 ,400	B	ALL 入荷日
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	530,800	G	ALL 入荷日
5	ストリートファイターEX（ほくと）	1,211,600	DOI	ALL
6	ストリートファイターEX（ケン）	1,104,100	AHO	ALL
7	ストリートファイターEX（ザンギエフ）	1,087,300	G	ALL
8	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,077,700	ARK	ALL
9	サイキックフォースEX（バーン）	2′58″30	DOI	ALL
10	サイキックフォースEX（キース）	2′59″93	DOI	ALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（19）
福岡県北九州市北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	43,727,630	かしわうどん。	1CALL ジャッジスピア使用
2	ザキングオブファイターズ'96	669,800	JAN	ALL テリー クラーク マチュア
3	ザキングオブファイターズ'96	598,400	K 田中	ALL 怒チーム
4	ザキングオブファイターズ'96	559,400	D.J	ALL ボガード兄弟＆舞
5	侍魂 天草降臨	9′39″71	JAN	ALL シャルロット使用
6	侍魂 天草降臨	8′09″20	JAN	ALL 右京（羅刹）
7	ストリートファイターZERO2 アルファ	1,020,400	脇山庄一	ALL サバイバルモード殺意のリュウ
8	X－MENvs ストリートファイター	1,009,000	FEB	ALL ストーム、ガンビット
9	X－MENvs ストリートファイター	924,900	MAY	ALL リュウ、ガンビット
10	ウォーザード	1,046,000	JPD	LV32 レオ使用

タイトーイン空港通り店 ☆＝0（31）
愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス（パズルモード）	267,900	T.K 熱血常連宣言	ノーマル ALL
2	ドリフトアウト94	9′54″28	SUR－Y.M㊂㊉ どばしチンパス	ALL 来店記念
3	レイストーム（R－GRAY1）	12,552,400	M!	ALL 5殺
4	レイストーム（R－GRAY2）	14,861,750	重松陽子 ターキュリー同盟結成	7面 5殺
5	ゲーム天国（タイムアタック）	7,091,930	M!	モモコ ALL
6	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,651,200	RAY	ALL
7	パズルボブル３（ふつう）	324,218,740	M!	ALL
8	クレオパトラフォーチュン	33,757,740	T.K	ALL
9	ウォリアーブレード（ラスタン）	525,810	SUR－R.T㊂㊉ ビバルダンク再結成	ALL 全面設定
10	テトリスプラス	1,053,400	RAY 長田くん早く来て	LV99

ゲームプラザミッキー ☆＝1（38）
広島県広島市南区的場町１－７－２　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターEX	1,445,700	つながらんよ～ ねずぎよ	ALL ホクト使用 ガルダ豪鬼ノーミス
2	ストリートファイターEX	1,339,700	ガルダ出せんよ～ ねずぎよ	ALL ケン使用 ノーミス
3	ウォーザード	1,937,200	NEZ－GYO	ALL ムクロ使用
4	ウォーザード	1,543,500	NEZ－GYO	ALL タオ使用
5	得点王炎のリベロ（SNKチャンピオンシップ）	＋94点	ライン取り完璧？ NEZ－GYO	ALL ドイツ使用
6	ダンシングアイ	8,759,800	ELH－SMJ－まかくん	ALL
7	パズルdeポン！	16,878,032	ELH－SMJ－パチプロ	ALL
8				
9				
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0（60）
福岡県福岡市東区箱崎６－１－２松本ビル１Ｆ　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	54,690,250	ROBOCOP（10万×2落ち）	ALL 連付き ジャッジスピア
2	レイストーム	16,522,250	ウーキーMST	ALL R－GRAY1
3	蒼穹紅蓮隊	24,461,639	ガレッガーズKYO	ALL連付き（B）×9 二号機紫電
4	ティンクルスタースプライツ	2,239,320	ガレッガーズ ガビ	ALL 連付き メビウス
5	ぷよぷよ	1,766,385	箱ぷよ連 ういっちだいすき♡	ALL BLOCL792
6	ぷよぷよ通	857,577	箱崎ぷよ猿連合NBR	ALLMAX16連鎖 BLOCK649
7	ぷよぷよSUN（やさしい）	789,928	WPU－NBR MAXAMI式17連	ALL 17→16→14 まだ甘い
8	ぷよぷよSUN（ふつう）	827,417	ホワイト杯 V4達成 NBR	ALLMAX16連鎖 まだまだ全然ダメ
9	パズルボブル３（プリチオ）	148,500,410	WPU－D・ケンタ	ALL 最終面W
10	デッドオアアライブ（ノーマルモード）	2′03″16	てでぃべあ	ALL ジャン・リー

チャレンジバンバン ☆＝2（128）
愛媛県松山市道後樋又４－29　☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（ムクロ）	2,099,500	ま～くん	CALL パスワード無
2	ウォーザード（タオ）	1,626,200	ま～くん	1CALL パスワード無
3	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）㊈	2,222,600	FAD－JAN	1CALL ㊉83万 MAX56
4	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	33,831,665	BANRI	1CALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	15,556,970	K.M	1CALL 1015万
6	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,616,280	FAD－JXSⅦ	1CALL 1020万
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,415,580	鉄拳珍味	1CALL 1014万
8	ヴァーサスネットサッカー（スウェーデン）	27点	FAD－まさき君	1CALL
9	ぷよぷよSUN（ふつう）	486,666	FAD－A・T	1CALL 13連
☆	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡㊈	4,307,400	FAD－IDA	1CALL 100%

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝0（39）
山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,125,300	ブラスターPOW	1CALL タオ 小野田店
2	ストリートファイターEX	1,010,000	231・417	1CALL チュンリー 小野田店
3	ストリートファイターEX	682,600	威殺豪D・フール	1CALL ブルム 小野田店
4	パズルボブル３	3,908,750	魁！もうこはん スピリッツ	1CALL小野田店 ひとりでパズル
5	ガンブレードNY	89,085	TNT	スコアアタック 1CALL宇部新川店
6	レイブレーサー（SD）	4′34″174	DUE	最上級 6周 小野田店
7	レイブレーサー（SD）	6′40″693	DUE	上級 6周 小野田店
8	レイブレーサー（SD）	5′08″042	DUE	中級 6周 小野田店
9	マジカルドロップ スターデビルマジシャンフール	99,998	威殺豪・スター・デビル・マジシャンフール	1CALL 小野田店
10	バトルガレッガ	11,472,330	B－CLADSS平TA	1CALL 山口店 ゴールデンバット

ハイスコア通信 担当者から

前回と同じくトップをひた走るのは岐阜県のアイリン夢空間だ。同店はライデンファイターズで4部門を制しており、気合が感じられる。しかし2位との差はわずかの☆2個差、まだ勝負はこれからだ。

そして2位に上がってきたのが、北海道のプレイシティ24と愛知県のオレンジペコの2店だ。

格闘ゲームで圧倒的な強さを発揮しているプレイシティ24は、今回からキャラ別集計開始のわくわく7に一丸となって取り組んでいるようだ。ギャラクシーファイトで見せた快進撃を今回も見せてくれるだろうか。

オレンジペコはポイントゲッターのねこん氏を始めパズル、アクション等に強いプレイヤーが結集している。気の早い話だが今年度の優勝候補の一店ではないだろうか。

3位以下は表の通りになっている。今年度の戦いはどうなっていくのだろうか。

●前回の表で荏原ゲームコーナーの☆数が1となっていましたが2の誤りでした。ご迷惑をおかけしました。

☆獲得数上位店（2・28～3・30時点）

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間（岐阜）	4	8
2	プレイシティ24（北海道）	4	6
2	オレンジペコ（愛知）	5	6
3	GAME'S WiLL（京都）	3	3
3	モンキーハウス本館（福岡）	2	3
3	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）	1	3
4	トミームナコ（群馬）	2	2
4	荏原ゲームコーナー（東京）	0	2
4	チャレンジバンバン（愛媛）	1	2
4	サブカルチュア（福岡）	2	2

次回のスコア締め切りは **3月23日**（21日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX	1,156,900	Mr-AMP	ALL リュウ
2	わくわく7	7,290,800	Mr-SAM	ALL ティセ
3	ティンクルスタースプライツ	1,234,520	Mr K T	ALL ストリート
4	ティンクルスタースプライツ	1,209,080	Mr-URD	ALL キャラクター
5	パズルボブル3	64,762,220	Mr-END	ALL
6	侍魂天草降臨	13′16″49	Mr-END	ALL 柳生十兵衛
7	ステークスウィナー2	30億9090万円	Mr-END	ALL アースクェイク
8	鉄拳2 Ver. B	1′47″61	Mr-D. T	ALL カズヤ
9	X-MENvs ストリートファイター	1,175,400	Mr-MATUMOTO	ALL リュウ
10	デカスリート	12,779	IPA-KN	ALL トータル イギリス

神宮前キャロットハウス ☆＝1（6）

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（RG-2）	17,497,900	MST -SKR	8ボス
2	レイストーム（RG- ）	5,798,000	MST-SKR	5面
3	侍魂天草降臨（ガルフォード）	9′28″34	MST -SKR	ALL
4	侍魂天草降臨（ナコルル）	9′40″77	MST-SKR	ALL
5	鉄拳2 Ver. B（レイ）	2′15″03	MST-SKR	ALL
6	鉄拳2 Ver. B（ミシェール）	2′14″63	MST-SKR	ALL
7	侍魂天草降臨（右京）	7′28″54	MST-MSS	ALL
8	魔法大作戦（チッタ）	1,221,410	MST-MSS	ツムジ丸まで
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（ノーマルモード）	3′31″01	かみぃ	レイ・ファン ALL
2	デッドオアアライブ（バーストモード）	2′33″65	よっしー	ティナ ALL
3	ウォーザード（タオ）	2,041,700	かわい	パスワードなし P×1 ALL
4	ストリートファイターEX（ケン）	958,600	ARJ	ALL
5	ザキングオブファイターズ'96	691,800	わったん	忠チーム ALL
6	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	27,548,660	よっしー	うーらー 7面
7	レイストーム（R-GRAY1）	9,821,250	BNK²-CRAIF	ひゅ～るりら～ 6面
8	ソニックウイングス3（真尾まお）	1,745,300	自己ベスト 356万の人	8面
9	パズルボブル3（1人でパズル）	116,956,570	かみぃ	表23面
10	ワルキューレの伝説	1,072,740	かわい	ALL

ゲームプラザ ☆＝5（221）

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	1′53″25	KMM	CALL 激甘
2	ブレイカーズ	17,033,800	DRA	1CALL（激甘） アルシオン使用
3	ライデンファイターズ	49,262,920	DRA	1CALL（激甘） ジャッジスピア使用
4	スーパーパズルファイターⅡX	535,300	真ヘボパズラーW'S	1CALL 姫あり ゴウキ使用 ノーマル
5	ティンクルスタースプライツ	1,788,710	門真	1CALL 残×0 メヴィウス使用 連無
6	蒼穹紅蓮隊	22,624,035	SIZ	1CALL 残×0 屠竜 尾×5
7	レイストーム	16,871,500	ウーキーMST	1CALL
8	スターグラディエイター	2′34″85	KMM	1CALL ゼルキン道3段
9	スーパーパズルファイターⅡX	410,550	JEM	1CALL 姫あり ダン使用
10	レイブレーサー	1′44″252	敵が多いスコアラー	初級 完走 1周目 41″4

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（12）

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3（赤うさぎ）	2,587,800	SHT-S. K	ALL
2	ソニックウイングス3（ディアブローン）	2,259,100	SHT-S. K	ALL
3	ソニックウイングス3（スツーカ）	2,418,200	SHT-S. K	ALL
4	ぷよぷよSUN（むずい）	137,752	AYA	ALL
5	ぷよぷよSUN（ふつう）	248,543	GOH	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

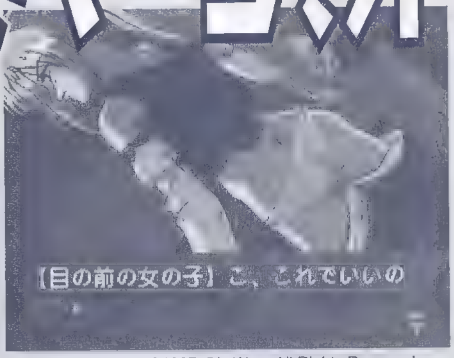
＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
2月発売					
紫炎龍	童(Warashi)	シューティング	8－2	2月中	マニアから初心者まで大満足の本格派シューティングついに登場!!
ファイターズインパクトA(エース)	タイトー	格闘	8－3	2月中	
アルペンレーサー2	ナムコ	スポーツ	特殊	2月中	
クイズ!美少女戦士セーラームーン ～知力・体力・時の運～	バンプレスト	クイズ	4－4	2月中	セーラームーンがクイズゲームで登場！デフォルメされたかわいらしいキャラはファン必見です。
女流将棋教室	ビスコ	将棋	8－2	2月中	（社）日本将棋連盟協力、清水市代女流四冠王監修による本格将棋ゲーム。
3月以降発売					
怒首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	3月上旬	めざせ！1コインクリア！
オペレーション サンダーハリケーン	コナミ	ガンシューティング	特殊	3月上旬	弾切れナシ！重量感たっぷりのマシンガンを撃ちまくれ!!
とべ！ポリスターズ	コナミ	シューティング	8－2	3月上旬	ハーフトップビューの3Dシューティング。コミカルなポリゴンキャラに注目!!
麻雀ハイパーリアクション2	サミー工業	麻雀	KB	3月下旬	
ユキブタマン－P	カネコ	アクション	4－1	3月予定	
THA HOUSE OF THA DEAD	セガ	ガンシューティング	特殊	3月予定	恐怖の戦慄がプレイヤーを襲う！期待大のガンシュー近日稼働予定
アルカノイドR(リターンズ)	タイトー	ブロック崩し	パドル＋1ボタン	3月予定	全100面のブロックバトル。がんばってクリアしてみてください。
まじかるで～と －卒業告白大作戦－	タイトー	アクションパズル	8－1	3月予定	追加モード充実。特に「まじかるクイズ」は要チェック！
鉄拳3	ナムコ	格闘	8－4	3月予定	みなさん思う存分楽しんで下さい。
グループオンファイト	アトラス	格闘	8－6	4月予定	村田蓮爾の新キャラに注目！（とくに下チチ）
発売日未定					
バーチャストライカー2	セガ	スポーツ	8－3	今春予定	アーケードをスタジアムに変えた、あのサッカーゲームが進化をとげて帰ってくる。
ストリートファイター3	カプコン	格闘	8－6	未定	
バトルサーキット	カプコン	アクション	8－2	未定	
ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	格闘	8－6	未定	
ハングパイロット	コナミ	スポーツ	特殊	未定	コナミ体感シリーズ！今度はハングライダーだ！
ときめきメモリアル おしえて your heart	コナミ	恋愛シミュレーション	特殊	未定	センサーがドキドキ度をキャッチ！ゲームの結果に応じてカードがもらえるぞ！
ソルディバイド	彩京	シューティング	8－3	未定	97年第1弾はファンタジーシューティング！ご期待ください!!
電車でGO!	タイトー	電車	特殊	未定	実在する電車が動かせる本格派トレインシミュレーター！
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	

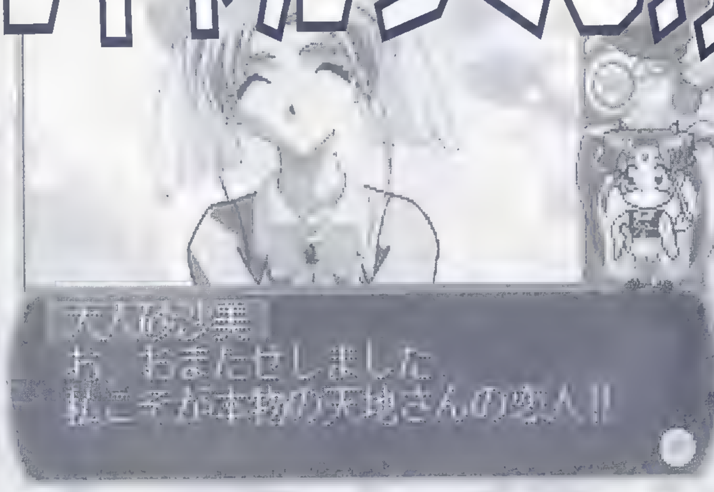
特別付録

「プリンセスメーカーゆめみる妖精」
赤井孝美描き下ろしポスター

全ページ、オールギャルづくし!!



▲E V E bursterror ©1997 C's Ware All Rights Reserved.



▲魔法少女プリティサミーＰａｒｔ２ ©AIC PIONEER LDC INC.・テレビ東京・SOFTX・萬年社

キミのモデルは愛美？ それとも…!?
フォトジェニック（PS／SS）

私服姿の綾音に逢いたくて、僕は勇気を出した…
トゥルー・ラブストーリー（PS）

このまま異世界から戻れなくてもいい…
エターナルメロディ（PS／SS）

リニューアルされたイラストをご覧あれ!!
あすかExellent（PS）

かわいいからって甘くみないで！
Cross Romance（PS）

あのユカリちゃんをキミの手で！
機動戦艦ナデシコ（SS）

戦う女の子は好きですか？
ドラゴンナイト4（PS）

まりなちゃんの秘密を大公開!!
EVE burst error（SS）

伝えたい…この想い…
初恋ばれんたい（PS）

18歳…別れのとき，娘は…
プリンセスメーカーゆめみる妖精（PS）

ファン必見の
NECインターチャネル SPECIAL!!
■多部田氏インタビュー
■センチメンタル・グラフティ（SS）
■センチメンタルグラフティ・ファーストウインドウ（SS）
■魔法少女プリテイサミー２（SS）
■卒業Ｓ（SS）
■ドラゴンナイト４（SS）
■同級生２（SS）

～キミの笑顔に早く逢いたい!!～

マリーのアトリエ（ＰＳ）／ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ（ＰＳ）／ぷよぷよＳＵＮ（ＳＳ）／Queens Road（ＰＳ）／ゲーム天国（ＳＳ）／魔法少女プリティサミーPart２（ＰＳ）／ホーンテッドじゃんくしょん（ＰＳ）／アニメフリークＦＸ VOL.４（ＰＣ－ＦＸ）／ハームフルパーク（ＰＳ）ほか

まるまる一冊美少女満載号！

GAMEST EX VOL.30

特別定価680円で絶賛発売中!!

※内容等は変更になる場合があります

3月30日号プレゼント

締め切り　3月31日(消印有効)
発表　5月30日・6月15日合併号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

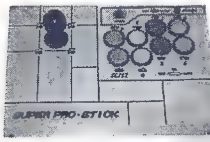
ゲーメスト編集部提供

②各社プライズキーチェーン

③AV-5000&シグマ8000ターボ

1名様





(写真はほんの一部！まだまだあるよ)



10名様

『狩リノ時間ダ…』前回(3月15日号)の戦果に上機嫌の某編集！今度は動体視力の限界に挑戦するとかいって出ていったけど…。え、なにこれ！すごーい!!(絶句)

キングレコード提供

①藤崎詩織テレカ

5名様



ついに登場の藤崎詩織ファーストアルバム「My Sweet Valentine」。キミならもう押さえてるよね！でもさらに押さえておきたいのがこのテレカ! フフ、欲しいでしょ！

なんか風邪とかインフルエンザとかいろいろ流行ってるみたいだけど、みんな元気？編集部じゃいつも誰かがゴホゴホいっててもう大変！早く暖かくなれば…ねぇ。

④ ㊙ときメモグッズ 5名様

⑤ ㊙生写真 5名様

ゲーメスト編集部提供



某編集に負けじとばかりに、編集部の猛者どもがお宝を持ち寄ってくれることが決定！さらに、あの伝説の㊙生写真が復活⁉こりゃまたどうなりますことやら…？

12月30日号プレゼント当選者発表

サイキックフォース カードセット

河村 史彦君 新潟県
坂井 京介君 大阪府
松永 崇寿君 東京都
浅野 和司君 奈良県
吉原百合子さん 北海道

ゲーメストビデオ サイキックフォース

西口明美さん 兵庫県
森岡 秀樹君 熊本県

カプコンギャルズ カレンダー

下山 穣君 山形県
繁本竜彦君 神奈川県
小原由記子 東京都
溝口 学君 大阪府
村山 優君 千葉県

スーパーパズルファイターⅡX基板

稲田夏樹君 島根県



（千葉県 P.N. S.N.O君）



（北海道 P.N. モーリーさん）

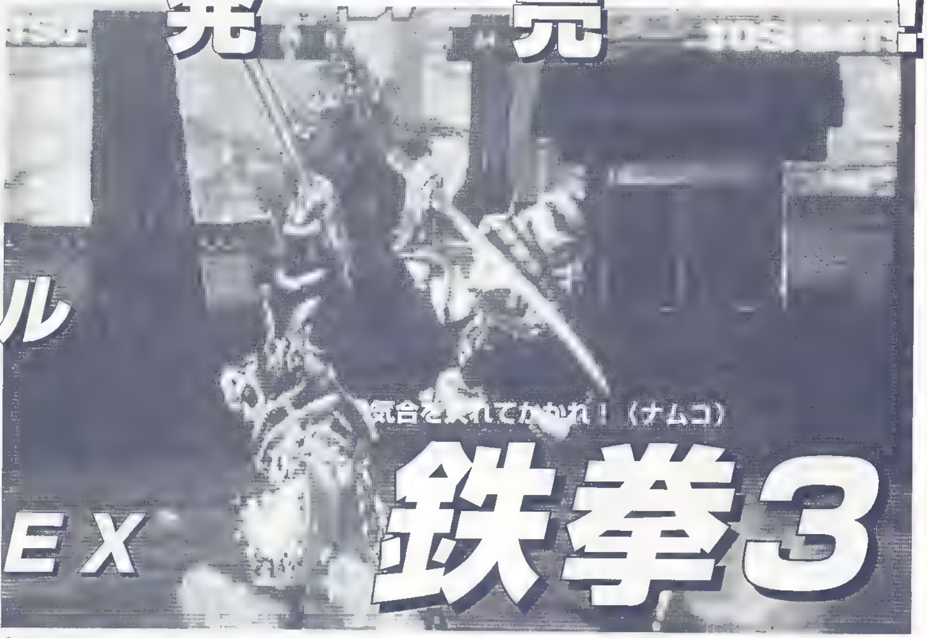
新作発売！

システム解析充実！（SNK）

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

新キャラ登場でますます好調！！（カプコン）

ストリートファイターEX



ゲーメスト次号（NO.191）

予価530円 **3月15日(土)発売！**

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

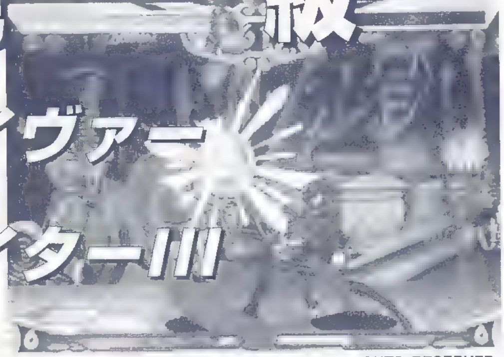
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

超弩級

闇に集う戦士たちの最新情報！（カプコン）
ヴァンパイアセイヴァー

春のゲームライフはこれで決まり！（カプコン）
ストリートファイターIII



ゴスバス発売！ニューゲーム!!

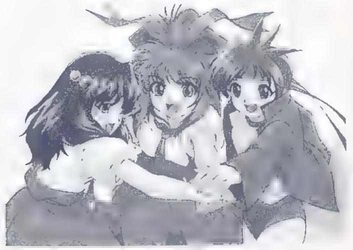
久々のシューティング登場！
とべポリスターズ（コナミ）

バリバリ撃ちまくれ！
サンダーハリケーン（コナミ）

美麗グラフィック！
ソルディバイド（彩京）

怒涛の弾！弾！弾！
怒ドンパチ（アトラス／ケイブ）

麻雀ならこれ！
ブランニュースターズ（ジャレコ）





■攻略&紹介　バーチャファイター3（セガ）／マジカルドロップIII（データイースト）／バーチャストライカー2（セガ）／スカッドレース（セガ）／紫炎龍（童）／ソニックウイングスリミテッド（ビデオシステム）／ブレイカーズ（ビスコ）／X-MEN vs. ストリートファイター（カプコン）ほか

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。





●ゲームというのは、操作の厳しいアクションでなければ、指が多少でも動けばできる。僕らの世代が歳をとり、寝たきりで動けなくなったとき、ゲームで遊べればどれだけ救われるかと思う。今の老後は、動けなくなったときの楽しみが少なすぎる。まあ、未来のことは本当にわからないものだから、自分としてはあまり考えてないのだが…。話は変わって、最近のおすすめ本は、「すべてがFになる」のシリーズ。モエモエって感じ。（ぜんじ）



●一時期編集部内で大はやりだったマジック（ザ・ギャザリング）が最近になって再び盛り上がってきた。ミラージュの登場と新規参入者約2名がその主な原因。ちなみにその2名の机には、何でも1日ごとに4THやミラージュの箱（カートン）が1つずつ増えていくそうな。いやいや恐ろしい話ですな。さて、今日はビジョンズかな？

（黒&緑好き　C・LAN）



●最近またパチスロにはまっている。それこそ昔は、開店朝イチから閉店まで毎日打っていたものだが、4枚掛けだの何だの色々あってからはしばらく遠ざかっていた。そんな私が再びパチスロを打つようになったのは…コンドルのおかげである。ハッキリ言ってコレは勝てる、儲かる、負ける気がしねい（たまに負けるけど）。しかも家の近所には等価のコンドルが2店もある、こりゃ〜止められませんな。（そろそろ復活？　KKY-いなりん）



●やっと卒業研究が終わった！2週間ほど「象牙の塔」にこもりっ放しだったので、世間の動きを知るべく古新聞を読み返す毎日です。特にサッカー選手の移籍情報はよく調べないとね。

この号が出る頃には、やり込む、またはその予定のゲームも固まっていることでしょう。多分最後の学生生活、時間の許すかぎり遊びたいですね。まずは怒首領蜂から攻略だ！（「立」ち並ぶ「衆」（ギャラリー）の「多」い所でプレイするのが好きな人）



●すばらしいゲームに出会った。「YU-NO（この世の果てで恋を唄う少女）」というゲームだ。従来のシステムの表現力の限界、即ちゲームのカラクリを複雑にするほど理不尽さが増すという点をユーノはA.D.M.S.により高次にクリアしている。全体的な完成度やプレイ感に対する配慮も見事だ。この頃はMMを意識する余り18禁でなくてもゲーム性への愛情は薄れがちだがユーノからはそれを強く感じる。企画の剣乃ゆきひろ氏とエルフさんに敬意を表する次第（珈琲ふりーく）



●最近、お金が無くなるのが非常に早い。というのも、ほしいものがたくさんあるのでついつい買ってしまうのだ。金がなくなる原因としては、まずハイテクシューズを買いまくっていることだ。最近ではついにAIRMAX'95のレッドグラデを手にして満足している（前田君ありがとう!!）。さらに、遅れながらギャザリングにハマり、カードを買いまくっているし…この先どうなるか不安だが、仕事もしつつ楽しむのが俺のポリシーだ。（SHO）



●忙しかった年末&年始の進行も終わって、ようやっと買いだめしていたゲーム三昧の日々を送っている今日このごろ…。ここ最近はご無沙汰だった「マジック・ザ・ギャザリング」がミラージュ発売あたりから編集部内でも再燃焼！新規参入者を加えて、一時は灯の消えかかっていた定例会も復活していい感じで、毎週金曜日は部活さながらに盛り上がっています。さて、今週の部活に向けて新作のビジョンズ・デッキでも組みますかね…。（伊勢猫）



●最近のハマリはマンガ。お気に入りは「銀河鉄道999」。何を今更って感じだけど、タイムリーに読まなかった自分は大感動！ウオォ〜！マジでホレたぜ、メーテル。アンタ、俺の理想の女だ。という訳でメーテル似の女性、一緒にビフテキかラーメンを食べましょう。これが僕の'97の抱負（願望!?）です。ちなみにムック編集部においてある「魁！男塾」にも、近頃ハマリぎみ（微妙）。大豪院邪鬼はどうしてあんなにデカイのかと夜も眠れません。（GYU）



●どーもー。最近ぶっ壊れているCHUでーす。今FFにハマってまーす。壁紙いじりもハマってまーす。ギャルゲーにもハマってまーす。制服にもハマってまーす。原稿もタマってまーす。どつぼにハマってまーす。……あっ、家でスワティが待ってるから帰ろ…。んじゃ、また、きゃる〜ん★（大丈夫か？いや大丈夫だ！）（IQ47のCHU）

OPINION 論

ゲームからの逃避

石井ぜんじ

ゲームをプレイしない人から、ゲームは現実からの逃避である、という言われ方をすることがあります。確かに現実の環境が厳しいとき、ゲームは救いになってくれます。だがそれは、一概に逃避と言い切れないものを感じます。

それは、現実というものがさまざまなしがらみの中からプレッシャーを受けるように、ゲームの中にもルールがあるからです。現実とは確かに異なるのですが、ゲームという別の法則の支配する領域に踏みこむことになるわけです。

ゲームでは、自分が参加していくのですが、参加するということは、行動を選択するということです。その行動によって、大ざっぱにいえば良し悪しが決まり、評価されていきます。ゲームの中では、好き勝手なことが許されるわけではありません。

ゲーム性は、どの程度いい加減な行動が許されるかによってかなり変わってきます。ゲームとしてプレイヤーに不快感を与えるのは好ましくありません。しかし、なんでもOKで許してしまうとゲームにならなくなり、つまらないものになってしまいます。

要するに、ゲームでは間違ったことをすると、「失敗するからこそ面白い」となると思うのです。だからこそ、同じ失敗をしないように考え、工夫し、より奥の深い楽しみと達成感を得ることができるのです。

しかし、近年そのゲームのルールさえ否定する人が増えている気がします。ロールプレイングで同じミスを繰り返し、エンディングが見られないと怒る人たち。相手が待っているところに毎回跳び込んでいって、同じ技で落とされて怒る人たち。

ゲームや相手の行動を責める前に、自分のプレイ方法に工夫が足りなかったかどうか考える必要があると思います。どこかに怪しいものが隠されていないか？歩いて近づいてプレッシャーをかけることはできないか？跳び込む技を変えてみたらどうか…。ゲームによっては、バランスが崩れているものもあります。しかし、ゲームの奥は見かけより深い場合がほとんどです。研究・努力した分だけ進歩し、そういう人こそゲームのまた深い面白さがわかっていくのです。

ゲームのルールに適応できない場合は、やめてしまえばいい。ゲームからの逃避は、現実よりたやすいことです。ただ、対戦ゲームの場合は相手の存在があり、そこが問題を複雑にしていると思います。

ゲームでも、現実世界でも、思い通りにいかないことは多いもの。そこでどういう行動に出るかが、結果に結びついていくのではないでしょうか。

表紙の裏をとれ

ども、また遅れてます。しかもこれ書いてんの2月の20日で、担当の山下さん泣いてます。本当すいませんです。こんなんで。で、またCMですが、前にCMした「みんく・いるか氏の本、「エンジェルプレイ」だぞーです。寄稿してるんで、見てね。

最近、久しぶりに1コイン「わくわく7」。でも翌週セーラームーン…。バカヤロ。「イブキ」楽しみ　藤原

■待って〜もうひとこと

やー。バハムート零式にチンコ引っこ抜かれた男、マウント虎だよ。さて、もうすぐ3月の一大イベント「ストEX大会」が行われるんだ。知ってたかな？この日はカプコンの新作発表があったり、フリープレイがあったりと、大会以外にも見逃せないアトラクションがいっぱいなんだ。さらに、現在制作中の「ストEXビデオ」も先行発売されるぞ。来てね。

（押しかけ女房大歓迎・マウント虎）

GAMEST 3月30日号

■平成9年3月30日発行　第12巻5号通巻191号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美
二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征
花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　斉藤也寸志
野口孝広　小沢英樹
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
大空広がる
大地せまる
ハングパイロット
HANG PILOT TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
新登場!
うわさの白い新型筐体がいよいよ登場!! スリリングなスカイスポーツの代表選手、ハンググライダーを手軽に体験! 上下2画面で繰り広げられる迫力の臨場感がキミを待っている。
上下2画面
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。
HANG PILOT TM is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社



担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



26万色のCGで描かれた超美麗グラフィック！ファンタジックなゲーム画面と、多彩な魔法攻撃が、プレイヤーを新たな世界へと旅立たせる！
　魔法攻撃はアイテムを取るごとに増えていき、プレイヤーは任意で使う魔法をセレクトできる。魔法の種類は、実に11種類という多彩なモノだ。魔法の属性を考えて「この敵にはこの属性の魔法が有効だ！」といった使い方も考えられる!?また、〝斬り〟攻撃や〝連続斬り〟攻撃などもあって、このソルディバイドは、今までの彩京シューティングとはひと味違いそうだ。

26万色グラフィックによる異世界（ファンタジー）シューティング!

戦国ブレードで横スクロールシューティングの新境地を開いた彩京が、またも横シューティングを出す!その名は「**ソルディバイド**」。しかもこのソルディバイドは、新要素として"**魔法**"という要素が加わっているのだ!
操作方法も、今までの"ショット""ボム"の2つではなくなり、"ショット""**魔法攻撃**""**魔法セレクト**"の3ボタンとなっていることにも注目したい。
グラフィックも大幅にパワーアップしているし、このソルディバイドは、彩京のシューティングの歴史を変えそうな予感がする…。
魔法攻撃は、**魔法アイテム**を取ることによって使うことができ、使う魔法は魔法セレクトボタンにより任意にセレクト可能だ。魔法攻撃はいわゆるボムのようなものだろうか?ただし、この魔法には属性があり、敵によって使い分ける必要がありそうだ。
ショットは通常のショットのほか、ショットボタンを押し続けることで"**斬り**"攻撃ができる。これはいままでのため撃ちのようなものだろうか?
また、この斬り攻撃からボタンを連打することで"**連続斬り**"といった攻撃も存在するぞ!新たな攻撃方法に注目したい!

キャラクターデザインは イラストレーター「寺田克也」



ソルディバイドのキャラクターデザインは、今や押しも押されもせぬ人気イラストレーターの「寺田克也」氏が担当している。

寺田氏といえば、バーチャファイターシリーズのイメージイラストなどで有名。そのほか、多方面にて活躍中の今最も注目されるイラストレーターである。

寺田氏の描くキャラクターは、キャラセレクト画面をはじめ、ゲーム画面でも忠実に再現されている。寺田氏の描く重厚なビジュアルと、それを再現する26万色グラフィックの融合、といったところが見所か?

余談だが、さすがにこのソルディバイドでは「アイン」は登場しない。が、寺田氏の描く「アイン」も見てみたいものである。きっとイカツイ顔のアインだろうなぁ…。

超高性能グラフィックチップによる 驚異の26万色グラフィック!



ソルディバイドの売りの一つがこの〝超美麗26万色グラフィック〟なのだが、なんでも超高性能なグラフィックチップを積むことにより、実に26万色という膨大な色数でグラフィックを描いているのだ。

ひとことで26万色といっても分かりづらいので、たとえて言えば、26万色というのは、「ストライカーズ1945」の約8倍(ストライカーズは約32000色)もの色数ということになる。

実際にゲームの画面を見てもらえば一目瞭然。写真で見てもCG同然のこのグラフィック!動いている画面を早くこの目で見てみたい。

キャラクターごとに変わる ステージとステージ分岐



ソルディバイドでは、プレイヤーが選んだキャラクターによって、序盤のステージ構成が変わるという、新たなステージ構成が取られている。これによって、いろんなキャラクターでプレイする度に新たなステージに出会えるという寸法だ。

また、戦国ブレードであった〝ステージ分岐〟がこのソルディバイドにもあるようだ。こちらのほうは多くは明かされていないが、プレイするキャラクターによる分岐の変化などはあるのだろうか?また、特定のステージにしか出現しない魔法アイテムなどがあるのか?エンディングは分岐によって変わるのか?などなど、秘められた謎は多い。これらの謎を自分の目で確かめるのも、ソルディバイドの楽しみ方であろう。

ファンタジー世界のモンスターを リアルなCGで表現



上にも書いたが、ソルディバイドのグラフィックは、超高性能グラフィックチップにより、今までの彩京にないものになっている。

しかも、プレイヤーキャラ、敵キャラのモンスターなどは、CGモデリングによって描かれており、これがまた良くできている。ファンタジー世界の、実在しないモンスターたち(ドラゴン、グリフォンなど)がリアルなCGで描かれて、これがまたゲームの雰囲気を、今までの彩京シューティングからガラッと変えている。

背景などもすべてCGグラフィックで、何かと新しい感じがするゲーム画面だ。

キャラクター紹介&魔法紹介は 次号以降続報予定!

コナミのコミカルポリゴンシューティングがついに登場!





とべ!ポリスターズ

コナミの新作シューティングゲームは、3D視点による縦スクロールシューティング。今回は何とポリゴン。そして舞台はポリゴン星。コミカル&シュールなポリゴンが今までにない新鮮さをプレイヤーに!

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

主人公は四角いポリゴン星人!?のコミカルシューティングゲーム「ポリスターズ」!



スタン(2P)

コナミがこの春にかけて発売する、新しいスタイルのポリゴンシューティングゲーム「とべ!ポリスターズ」。このゲームは、その名の通り3D視点の見おろし型画面のシューティングゲームなのだが、今までに出た3Dシューティングとは、またひと味もふた味も違ったカンジの、はっきり言って異色のシューティングゲームだ。

右が、公式のストーリーなのだが、時代の流行であるポリゴン技術にアンチテーゼを投げかける奇抜な設定になっている。

そして、自機のイラストを見ると、四角い「ポリゴン星人」の乗る「ポリゴン戦闘機」が自機になっていて、これまた他では見られない奇抜なモノになっているのだ。



これがゲーム画面。ポリゴン星の街中での戦闘だ。



視点は流行の3D視点だが、画面の印象はヤッホーに近い。

ストーリー

ある朝、目が覚めてみると何かが違っていた。そんな経験はありませんか?

え?ない?…そうですね。普通はそんな夢みたいなことはありません。しかし、それがここ平和な街、ポリゴンタウンで現実に起こってしまったのです。

ここに悪の秘密結社PPP団が登場します。PPPとは「Perfect Primitive Polygon」の略で完璧に原始的なポリゴンを目指そうというのが彼らの教義です。しかしそんなことはこの際どうでも構いません。悪の集団があって悪いことをしてくれないとお話は進まないのです。

そして、ある朝、目が覚めてみると我らが愛する街、ポリゴンタウンはPPP団に占領されていたのでした!一体どうやって一夜にして占領したのか?そんなことを気にしていたら立派な大人になれません。とにかく街の上空にはPPP団の戦闘機が満ちあふれ、誰もいない道路ではPPP団の戦闘車両が我が物顔に走り回っていたのでした。

しかし、このままPPP団の無法ぶりを放置するわけにはいきません。そこで(お約束通り)登場するのがポリゴンタウンの超時空ポリゴン警察、その名も「ポリスターズ」です。街の平和を守るため、PPP団を壊滅させるため、今こそポリスターズの出動のときがやってきました。ゆけ!我らがポリスターズ、とべ!ポリスターズ!街の平和は君たちの双肩にかかっている!



ポリィ(1P)



ゲーム画面を見て、まずその世界設定が気になりそうなところである。テクスチャーやシェーティングを抑制したポリゴンが、コミカルでカラフルな印象を与えているぞ。

■ポリゴン星人

ポリゴン星の住人で立方体に手足が生えている。その角張った外見とは裏腹に性格は陽気で明るい。自分たちの体にテクスチャーを貼って遊ぶことが最近の流行でタトゥーと呼んでいる。

■ポリゴン星

はるか宇宙の彼方にあるポリゴン星人の住むポリゴンでできた星。まだ誰にも知られていない。

■ポリゴンタウン

ポリゴン星にあるポリゴン星人の住む美しくて平和な街。ポリゴン星の中でも最大規模の街である。

■超時空ポリゴン警察「ポリスターズ」

ポリゴンタウンの平和を守るために作られた警察組織。ポリゴンタウンは非常に治安が良いため普段は交通整理や道案内などが主な業務となっている。

■ポリィ(1P側プレイヤー)

いつも明るく元気な我らが主人公(ただのバカという話もあるが…)。ポリスターズ所属。スーパーポリスター1号のパイロット。ポリスターズのエースパイロットと自分で言っているが、未だかつて平和を守るために出動したことがないため、その腕のほどは定かでない。

■スタン(2P側プレイヤー)

ポリィの相棒。根は明るいが物静か。スーパーポリスター2号のパイロット。心の中ではポリィよりも自分のほうが操縦がうまいと思っているが、そんなことは決して表に現さない。



プレイヤーセレクト画面。四角いのがポリィとスタン。ウゴウゴルーガみたいだ。なつかしいね。



これはステージ間のデモだろうか?黄色い三角が「PPP団」だ。





各ステージ間にコミカルなクリアデモが。カワイイ(?)。

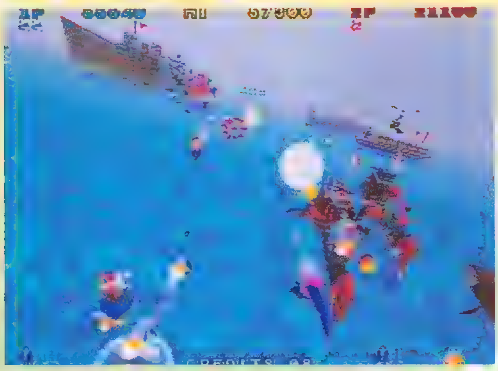


とベーポリスターズでは、3Dポリゴンを使用しての、ハーフトップビュー視点でゲームが進行する。視点には2種類があり、ステージごとに視点が切り替わる。

この視点により、今までになかった「空中、地上攻撃の完全な差別化」が可能となり、ショットとミサイルの両方を使った、単純にして奥の深いゲームが楽しめるようになっているのだ。

普通に空中ショットを使ったシューティングゲームと、対地ミサイルを使った魚雷戦ゲームのようなものと、2つの要素がかみ合って、新たなゲーム性を生み出しているぞ!

2つの視点と、2つの攻撃、ショットとミサイル、これらを使い分けていくのが、このポリスターズの醍醐味になりそうである。



こちらが低い視点の面。より立体的でキレイな画面だ。



これはステージボス。演出も3Dでスゴそうなものがたくさんある。



これは高い視点の面。これはヤツホーに近いか。

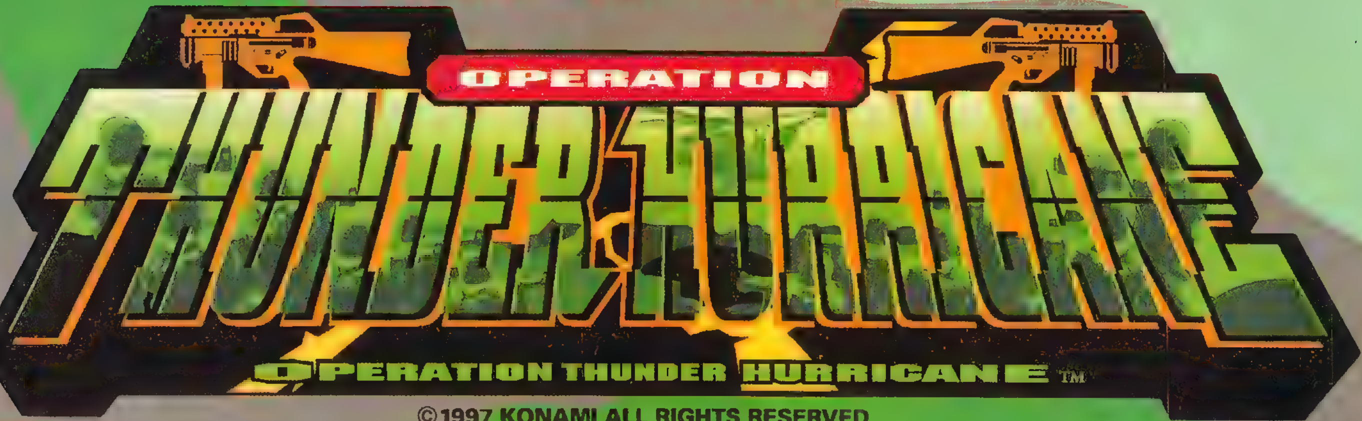
ゲームは3月発売予定

画面を見た限りでは、まだ何とも分からないが、どうやら操作系はだれでもとっつきやすいもののようだし、演出がどのようになるのかもとても気になるところ。

基本のシューティングはコナミのお得意部門なので、安心して遊べそう。コナミファンは期待しよう。

発売は3月予定。次号以降も続報を載せていくぞ。

破壊!! 破壊!! 破壊!! 破壊イイイイイイ!!



オペレーション サンダーハリケーン

コナミが送る久々のガンシューティング　キミはヒーローになれるか!?

担当：バッバラ隊副隊長スー

戦場を感じろ!!

コナミが送るマシンガンシューティングゲーム「オペレーションサンダーハリケーン」はそのリアルさが最大のウリだ。

今までのマシンガンシューティングには余り見られなかった、プレイヤーが操るガンのリアルさには目をみはる物がある。外観は某社のM-16&M203グレネードランチャーを感じさせるアサルトライフルタイプで、その大きさも、かなりの大型となり、プレイヤーをその気にさせるのには、十分過ぎると言っていいだろう。



「準備はイイか?相棒」「いつでもOKだぜ!!」



「さあ、おっ始めるか!!」



「野郎!!撃って来やがった!!」



「作戦開始だ!!」「ヤー!!」



今までの大型のガンを扱うガンシューティングゲームは、大体、筐体に取り付けてある物が多数で、その取り回しには余り自由度を感じなかったが、サンダーハリケーンのガンは、コードだけで結ばれているフリー方式を採用しており、取り回し易さも良好で、敵に対しての素早い対応も可能だ。



「敵さんのお出ましだ!!」

ガンを撃つとその強大なリコイルショック（反動）がプレイヤーの肩や手にズシズシ伝わって来る。

以上の3点のガンに対するこだわりだけでもプレイヤーを戦場の臨場感に引き込む力を持っているのだが、サンダーハリケーン筐体のこだわりは、それだけではない!! そのもう一つのこだわりとは、目前に迫る50インチの大型スクリーン&プレイヤーを包む、スーパーウーハー搭載の3つのスピーカーと、もう至れり尽くせりの内容でプレイヤーは戦場へと誘われる。



「戦闘ヘリ部隊だ!!」「弾幕を張れ!!」

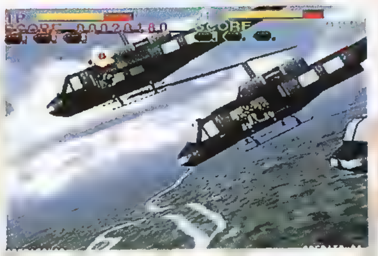
今こそアーケードゲームの本気を見せてくれ！
一致団結！パワフルフォーメーション

50インチ、3スピーカー ＋スーパーウーハーのド迫力!!

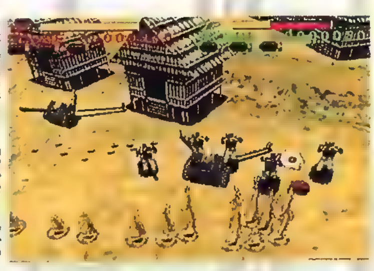




「奴ら戦闘機まで持ち出してきやがった!!」



「しつこつ奴らだな!!」「まったくだ!!」



「歩兵部隊だ!!」「ヤバイ!!奴ら対空ランチャー持ってるぜ!!」



「弾幕薄いぞ!!何やってんの!!」

今回の作戦は・・・

時は西暦1999年某月某日。全世界は恐怖のどん底に突き落とされた。それは、軍国主義国家同盟である、「ネオ枢軸軍」が決起、またたく間に世界は征服されたのである。自由主義連合国家はそれに対抗するべく最新鋭戦闘ヘリによる特殊部隊を組織し、反撃作戦を開始した。全世界の命運は諸君の両腕にかかっている。ネオ枢軸軍を倒し平和を取り戻すのだ!!

と、このようなかなり危機感迫るストーリーでオペレーションサンダーハリケーンは幕を開ける。



「敵の装甲車部隊のお出ましだ!!」「大したこたぁネエな」

出撃せよ!!

ゲームは、ミッションクリア型で全5ステージにより構成されている。

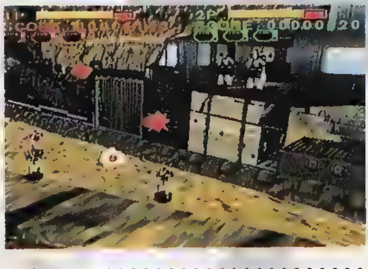
ルールはライフゲージ制でゲージが無くなるとゲームオーバー。ガンによる攻撃は弾数制限が無く（ただしグレネードランチャーによる攻撃は弾数制限有り）すべての敵、障害物はマシンガンにより破壊可能となっているので、建造物、車、人間すべての物を破壊して、爽快感を味わおう。

ミッション1はアジア南東部にゲリラ展開し、資源確保を図る枢軸軍に対し、部隊は敵前線基地のある占領地帯の防空ラインを強行突破し、敵地に潜入するのが目的となっている。

ゲームが始まるとプレイヤーは最新鋭戦闘ヘリに搭乗し、ネオ枢軸軍の大部隊が現れ、戦闘に入る。ヘリで縦横無尽に飛び回り、視界に入る物すべてを破壊して、ネオ枢軸軍を壊滅せよ!!



STAGE2 BOSS。ゲバルトっぽいね。



「敵の輸送列車だ!!」「奴らの生命線だからな。必死だ」



「市街地に入ったぞ!!」「そろそろ本気出すか!!」



「敵さんのキャンプだ!!」「一匹も逃すなよ!!」



結果評価だ。破壊率と命中率を上げて、高得点をねらえ!!

気分はA級シューター?



どんな弾でも避けられそうに見えるのがこのゲームのウリだ。ただし無理すればきっちり死ぬぞ。

担当:MVP

「パワーVSパワー」。このゲームの本質であり、自分と敵との総力戦をじっくり、そして軽快に楽しめる「怒首領蜂」。
今回は攻略に入る前の基本的な知識を少し掘り下げた部分に迫ってみよう。

やはり今回もいるぞ

首領蜂と言えば各面に各13匹ずつ存在した「蜂」であろう。
この蜂は今回もやはり健在である。しかも前回よりもさらにお得な存在となっている。
それは蜂の点数がアップしていくということだ。
前作ではどの面も10万点が最高であったが、今回は条件を満たしていると次の面からの蜂の点数が上がるのだ。
その条件とは、「その面のすべての蜂をノーミスで取る」である。要するに1面で10万点まで育てると2面ではいきなり最初の蜂が200点になっているのだ。これをきちんと育てると、2面では20万点になる。2面もちゃんと育てれば3面では30万点にまでアップする。
このように、今回蜂の点数というのは非常に大きいものとなっているのだ。各面13匹いる蜂を君は見つけられるかな?
さて、点数の話が出たところで少し稼ぎについて見ていこう。



初心者[illegible]

怒首領蜂で重要な稼ぎ要素となっているのが、ゲットポイントシステム、通称「GPS」である。
敵と敵を素早く続けて倒していくことでコンボ表示され、それにともない高得点を得られるこのシステム、前作では割と狙っていかないとつながらなかったが、今回はちょっと違う。
なにが違うのかと言えば、ずばり敵が多いのである。ザコ敵の数が異常に多いので、適当に撃っているだけでどんどんコンボがつながってしまうのだ。
初心者でも容易にコンボにする快感が得られるってワケ。



1面からすでにとてつもないコンボの嵐である。

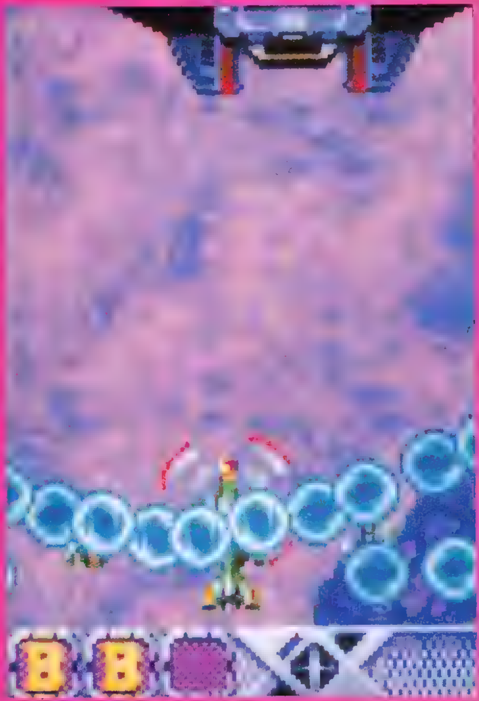
なぜ死ねないのか?

おもむろに怒首領蜂を始めた人が途中でいきなり、
「うお〜」
「死ぬぅ!!」
と、一瞬恐怖におののく体でそのヤバさを表現した後、なぜか安堵の表情を浮かべ、
「助かった」
と胸をなでおろす。
こういった事態はよく起きる。
敵弾の嵐の中で絶対に死ぬと思ったが、実は何事もなかったように避けているのだ。
この理由はなぜか?それは簡単なことで、

自機の判定が小さい

ということが挙げられる。
前作から自機の当たり判定は小さいことで有名で、一説には1ドットしかないのではないか?(大ウソ)と噂されているほどだ。
今回もその当たり判定の小ささは健在で、ほぼ前作と一緒の判定でかなり小さい。
さてこの当たり判定、機体によって存在する位置が少し違うのだ。
Cタイプが若干下のほうに存在している。このように自機の当たり判定の位置をきっちりと覚えておくと、弾の間をくぐり抜けていく時に非常に役に立つ。
また、画面の端には自機のシルエットの端までしか行けないので、当たり判定を端まで持っていけないということも覚えておこう。
ではじっくりと当たり判定の位置を見てほしい。





余裕です

輝け!! 第2回 弾幕コレクション

協賛：ゲーメスト

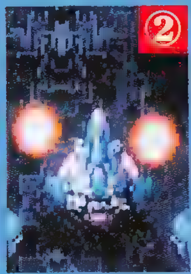
13日間の長い月日を経て再びこの季節がやってまいりました『弾幕コレクション』。
今回は先ほどまでの自機の当たり判定の説明をより理解してもらおうと、弾幕プラス避け、を楽しんでもらおうと思います。
まず下の写真。これは弾が速いのでキツイです。現在数名が突破したとの情報が入っています。次に左。これは慣れれば余裕っす。じゃ、また。



これはちょっとキツイ

弾は皆同じ

青く丸い弾、ピンクのやや大きい丸い弾、ピンクの小さい弾、十字になっている弾、針のような弾。
怒首領蜂では実に様々な弾が所狭しと暴れまくる。
ところで、この弾の当たり判定がすべて同一の大きさだ!!という情報を入手した。
この一見デマのように思える情報を発したのはズバリ、「開発者」。つまり本当のことであった。
驚くべきこの事実、実際の場面を思いうかべると、大きい弾がたくさんくるところは怖くないということだ。
逆に大きい弾の時と一見同じくらいの弾密度で小さい弾がくるところは細心の注意を払わないといけないのだ。
かつてこのようないいかげん、じゃなくて人間の視覚を惑わす技法を使ったゲームはあっただろうか?開発者の鬼才ぶりに脱帽である。





1機目に10000点、2機目～5機目まで500点
この時の点数の入り方

ヒット数	1	2	3	4	5
基本点	10000	500	500	500	500
その時に得られる点	10000	10500	11000	11500	12000
GP表示		20500	31500	43000	55000

すなわちGP表示はそのコンボでどのくらい稼いだかを見るためのものなのである。

GP 計算式

X(エックス)ヒット目の合計得点
＝（Xヒットまでに倒した敵の点数の合計）
＋（X-1ヒットまでに倒した敵の点数の合計）
＋（X-2ヒットまでに倒した敵の点数の合計）
＋ …………
＋（1ヒット目の敵の点数）
＝ GP表示

これが噂のGPS

点数を稼ぐうえで非常に重要なゲットポイントシステム（GPS）。ここではその原理について説明しよう。
敵を連続して倒していくことで、本来の敵の基本点に加えてその前までに倒してきた敵の基本点がプラスされるシステムである。
連続でヒットしていくための条件は前作とは若干違い、画面左上のメーターがなくなる前に次の敵を倒せばいいようになっている。レーザーを使うとレーザーを敵に当てている間は決してメーターは一定量以下にならないのが今回の特長だ。これは前回にも説明しているのでそちらも参照してもらいたい。
さて実際にどれくらいの点数を稼げるのか?まずは表を見てほしい。
これを見てもらえればわかるのが、
①GP表示はそのコンボでどれだけ点数を稼いだか?
②1ヒットごとにそれまでの敵の基本点の合計が加えられていくので、点数の高い敵はなるべく早めに倒していくといい
ということだ。
①について見ていくと、よくありがちなのがGP表示をヒットごとに加算していると思う人がいるということ。コンボ中の総得点であってヒット時の得点ではないのに注意。
②はできるだけ最初のほうに倒していきたいだけで、点数の高い敵から始めないといけない、ということはない。
まぁともかくどんどんコンボをつなげていけば、おのずと点数がバンバン入っていくので特に気にせずにプレイしてもらってかまわないのだ。

12機体を詳しく紹介

SONIC WINGS LIMITED

チャイカ&プーシカのボンバーのロシア語の意味は愛とか平和らしい。

担当：京城

君の愛機はどれだ？

さて、そろそろゲームセンターに出回って少し経つこのソニックウイングスリミテッドだが、12機体という自機の多さにとまどっている人もいるはず。

そこで今回は全機体のショットとボンバーを紹介しよう。使用機体を選ぶ際の参考にしてほしい。

パイロットへの思い入れで選んでもよし、ショットパワーの強さやボンバーの使いやすさで選ぶのもいいだろう。

筆者のおすすめはF-14（エレン&シンシア）。ショットパワーは高く、サブウェポンのホーミングミサイルは連射も効き、画面中をフォローしてくれる。ボンバーも使い勝手がいい。

クリアを目指す人はぜひ一度試してみてほしい。

そして高得点を狙う渋いあなたへのおすすめ機体は、F-15DJ（真尾まお）。ボンバーの時間停止を使って、地上のボーナスアイテムや空中のパワーアップアイテムやボンバーアイテムを高得点に熟成させることができる。

しかしショットパワーは弱めなので、初心者はやめておいたほうがいいだろう。

まあ、どの機体も一長一短なので、ショットやボムの性能を参考にしつつ、自分に合った機体を選び出してほしい。

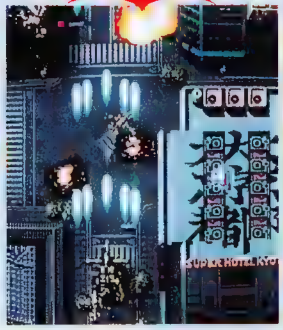
A-10　シルバー大尉（アメリカ）

BOMB



投下型のボムで範囲が狭い。威力も弱めなので緊急回避用にしか使えないだろう。

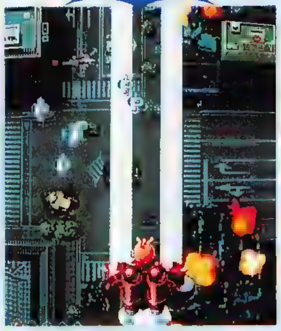
SHOT



全機体中ナンバー1の攻撃力を誇る。移動速度が遅い。当たり判定は見た目よりかなり小さい。

F-117N　メカ・キートン（アメリカ）

BOMB



「メガキートンMKⅢ」。効果が長く続くので使いやすい。Aボタンでレーザーを発射する。

SHOT



ショット幅は全機体中で最も狭い。しかしその分連射はかなり効く。ドリルミサイルの威力はやや高い。

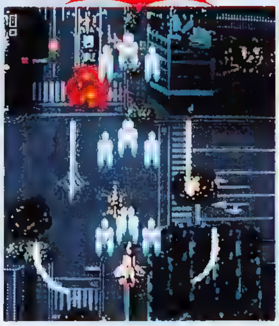
F-15DJ　真尾まお（日本）

BOMB



敵の移動を止めることができる。またわずかだが攻撃力も持っている。点数稼ぎに威力を発揮する。

SHOT



連射は効くが攻撃力は全機体中で最弱。サブウェポンのレーザーは高いサーチ能力を持つ。

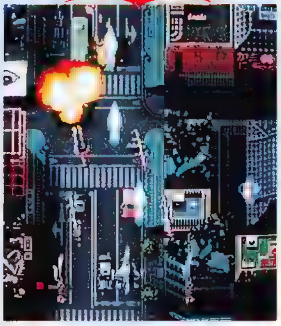
真FSX　緋炎（日本）

BOMB



ボンバー発射中は移動が遅くなる。また一定の確率で「忍者フレイム」（威力2・5倍）を発射する。

SHOT

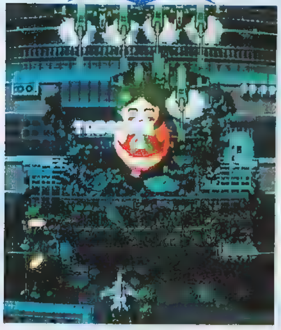


メインショットは連射が効き、サブウェポンはサーチ能力も持っていて、かなり強い機体の1つだ。

●「ソニックウイングスホームページ」へアクセスしよう！
http://www.dream square.co.jp/SW2/sonic to. html

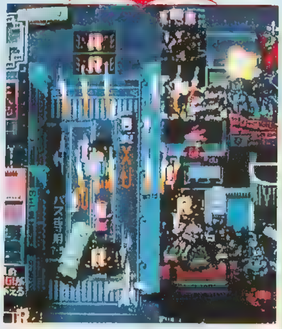
IL-102 チャイカ&プーシカ（ロシア）

BOMB



ボンバー使用中にレバーを回転させると、巨大マトリョーシカの回転速度が上がり、キリル文字の発生が増える。

SHOT



敵に接近して撃ち込むと、絶大な破壊力を発揮する。その威力は全機体中ナンバー1だろう。

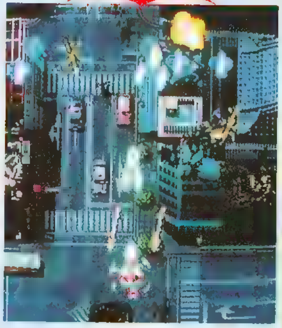
ホウカム ヴォルク（ロシア）

BOMB



効果が現れるまで少し時間がかかるので、緊急回避には使いづらい。前もって使う場所を決めておこう。

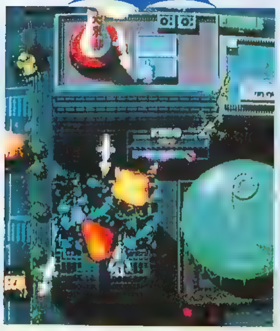
SHOT



自機の左右移動に合わせて広角度攻撃が可能。ボタンを押し続ければ、ショットの方向を固定できる。

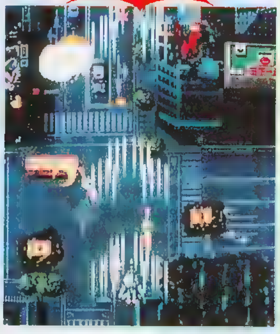
F-14 エレン&シンシア（NATO）

BOMB



自機前方を目標にして集中して飛来する。目標地点を自機の移動で調整できる。

SHOT



ショット、サブウェポン共に使いやすい。自機のスピードも適度に速く、バランスのとれた機体。

ラファールM アンジェラ（NATO）

BOMB



投下型のボンバーの中では効果時間は長い。投下位置も画面の前方になっている。

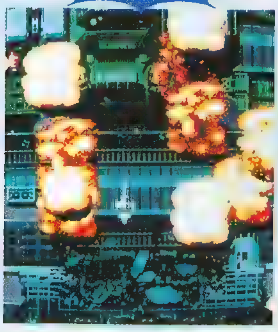
SHOT



メインショットとサブウェポン共に前方集中型になっている。ビットは常に自機の後方を追尾する。

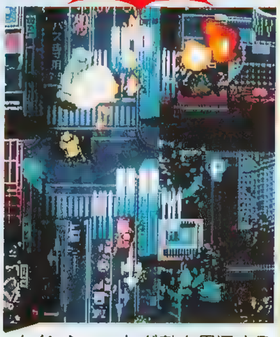
スターファイター TBA-10（スウェーデン）

BOMB



焼夷弾をばら撒きダメージを与える。レバーを上に入れると有効範囲が前方に伸びていく。

SHOT



メインショットが敵を貫通するようになっている。サブウェポンの機雷で敵弾を消すことができる。

ヴィゲン コウフル（スウェーデン）

BOMB



ミサイルにはサーチ能力があり、狙って撃たなくても大丈夫になっている。

SHOT



溜め撃ちで敵弾を消すことができる。自機の当たり判定が大きめなのが少しつらい。

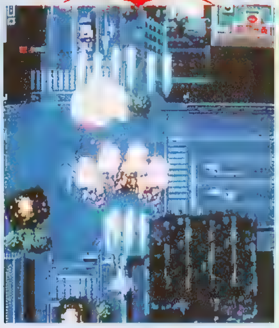
AVI-8B リヴァー卿（国連）

BOMB



上昇中と下降中に移動操作が可能。ボンバーを使用しながら安全な場所に逃げることもできる。

SHOT



メインショットの3WAY導。サブウェポンはレバーで誘動可能。

YF-23A ホワイティ（国連）

BOMB



出が遅く威力も弱いボンバー。最大保持数も4個と少なめだが、ショットが強いので問題ないハズ。

SHOT



メインショットは凄まじい連射力を誇る。サブウェポンのリップルレーザーも威力は高い。

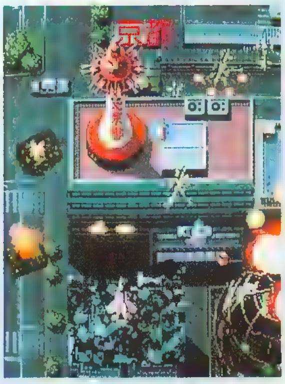
ステージ構成について

まずはステージ分岐表を見てほしい。表を見てもらえばわかるとおり、5面以降の分岐の条件はズバリ高得点になっている。

高得点ステージに進むための点数ノルマはそれほど厳しくない。〝アイテム熟成〟を心掛けていれば簡単に高得点ステージに進めるようになっている。

もちろん各ステージごとにエンディングも用意されているので、がんばってみてはどうだろうか。

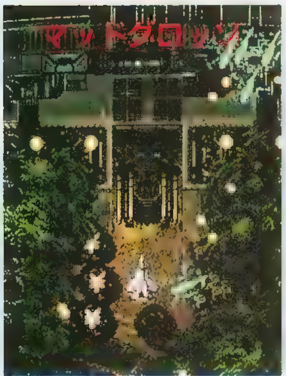
稼ぎのポイントとしては、まず地上のボーナスアイテムをできるだけ画面上で出現させておき、画面下で自機の後部でかすめるようにして取るようにしよう。これだけでかなりの点数UPが見込めるはず。

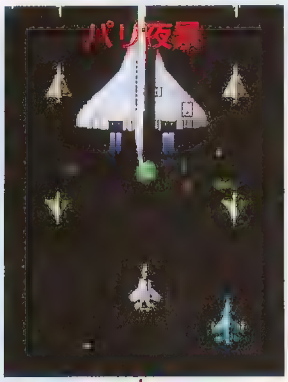


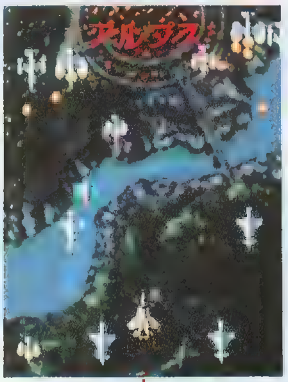
1面／京都（固定）

↓

2面、3面／（ランダム）
＊「マッドグロッソ」「パリ夜景」「アルプス」のうち、どれか2ステージ

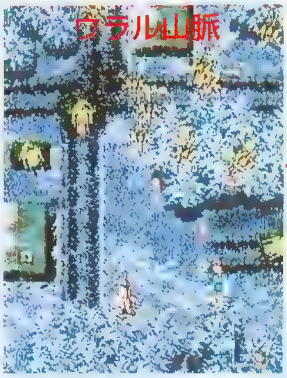






↓

4面
ウラル山脈
（固定）



→ 5面 エーゲ海（低スコア） / 5面 ニューヨーク（高スコア）

→ 6面 赤の広場（低スコア） / 6面 パナマ運河（高スコア）

→ 7面 衛星軌道 / 7面 異空間 / ？

涙、涙の最終回…サターン版もぜひ買ってね

WAKU WAKU SEVEN

わくわく7

いよいよ最終回を迎えた「わくわく7」。ラストは緊急企画ページと、大人気キャラ、ティセの大特集だ！

サヨナラ記念 わくわく7 FOREVER!

「わくわく７」とは果たしてどんなゲームだったのか？担当ライターを中心に、それぞれが「わくわく７」について熱く語った。

作りたいように作ったものを遊びたいように遊んだという感覚

作り手が作りたいように作ったものを、プレイヤーが遊びたいように遊んだという感覚。しかも表面的にはそう見せていない。そういった押しつけのなさをプレイヤーは心地良く感じたのかも。

（ゲーメストライター　アリーナ担当　珈琲ふりーく）

もっと自由度の高いゲームであっても…

見た目の第一印象は、グラフィックもきれいだし、演出も凝ってたりと本当に素晴らしく、ゲーム全体に漂う自由でにぎやかな雰囲気にも好感を持っていたことは事実である。

ただ、自由な雰囲気のなかにおいて、ゲームバランスを意識したかどうかはわからないが、キャラによっては一部制限が加えられてしまい、想像しているほどいまひとつ自由度が感じられなかったのが残念ではあった。「わくわく７」のコンセプトからすれば、もっと何でもありで、ハチャメチャなゲームバランスでもよかったような気がする（それでもたぶん許されたはず）。そういう意味では、もっと束縛のない、極めて自由度の高いゲームであってもよかったと思う。（ゲーメストライター　ライ担当　KAL）

最後に、「わくわく７」ページをこよなく愛してくれた読者の皆さん、通信局にたくさんのハガキを送ってくれた投稿者の皆さん、そして毎回無理難題な注文にもかかわらず快く応対してくれたサン電子・開発の植田さん、広報の高橋さん、本当にいろいろとありがとうございました。この場を借りてお礼申し上げます。

（ゲーメスト編集部　「わくわく７」編集担当　こーじ）

やっぱり私は、ティセが一番

やっぱり最初見たときのインパクトのでかさが並ではなかった。ド派手なハラハラアタックに代表される演出！アリーナの「ちゅーだーん！」、ロリ心をくすぐる六条麦、パワーアップしたボーナス君、そしてあらゆる意味で前代未聞のフェルナンデス（笑）。

でもやっぱり私は、ティセの存在が一番わくわく要素が高かった（詳しくは次ページ「ティセのお部屋」にて）。とにかくイイのだ。

ゲームとしてはちょっとキレイにまとまりすぎてたかなぁ…。もうちょっとあれこれヒドイことができてもよかったかも。

でもその分取っつきやすい面もあったし、プレイしたその日から対戦ができるのも良かったかと思います（かといって底も浅くないし）。

P.S.ダンディの対消滅粒子加速拳っつう技名もキテるなぁ。

（ゲーメストライター　ティセ担当　ギィ）

理屈抜きに楽しめる格闘ゲーム

勝ち負けを重視しないで、理屈抜きにワイワイ楽しめる格闘ゲームだったと思う。技を出したり、動かしたりしてるだけで本当に楽しいし、演出も良かった。自分はダンディＪを使っていたので、縦横無尽に暴れ回れるのが特に気に入ってました。

（ゲーメストライター　ダンディＪ担当　GED）

際立つ各キャラクターの個性

ゲーム内容自体には新鮮味はなかったが、各キャラクターの存在感が非常に際立っていて、どれも個性的で面白かったのが印象深い。自分が担当したポリタンクＺなんかはまさにその筆頭といえるキャラクターだったと思う。必殺技の性能も、とってもコミカルで好感が持てました。

（ゲーメストライター　ポリタンクＺ担当　K-TAN）



対戦格闘というジャンルだけでは収まらない1つの「作品」

従来の対戦格闘だと「勝つためにはどうしたらいいか」を考えつつ、技や戦法を研究しているのですが、「わくわく７」に関しては「これを使って勝ちたい！」と思わせる技がたくさんあったように思います。その分「戦法」としては連続性に欠ける面もあったのが少々残念ですが、キャラクター性を重視しているという点で見れば、これで良かったような気がします。

「わくわく７」はそれ自体で１つの「作品」として成り立っているとは思いますが、あえて同ジャンル内で比較させてもらった場合は、「キャンセル・通常技コンボの入力システム（もうちょっと自由度が高くても良かったのでは）」「技の硬直とやられ硬直のバランス（大攻撃を当てても反撃されてしまう…）」「キャラクターの人数（やはり７人は少ない。開発規模の関係上、厳しい面もあるかもしれないが）」などといったところを改善していただきたいな〜ってのは贅沢でしょうか？

まあ何だかんだいっても、サンソフトさんには「作りたいものを作って」ほしいです。それがこの会社の魅力ですから。ただ次回作では、個人的に〝ガードキャンセル前ダッシュ〟の復活を超希望！

（ゲーメストライター　スラッシュ担当　はまー）



キャラの宝庫「わくわく7」

いや〜、いいよね。動物系が大好きな俺には、まるるんもさることながら、アリーナステージの３人娘なんてもぉ〜たまらんってな感じ。メガネちゃんも捨てがたいけど、チビには心底ほれましたわ。次回作でも獣系を…。

（ゲーメストライター　まるるん担当　伊勢猫）

「記事展開」の新しい在り方を目指して

従来の対戦格闘ゲームにはない奇抜性と演出力、そして、プレイヤーをほのぼのとさせるキャラクターと世界観。「わくわく７」はそんな印象をもって、僕の目に飛び込んできました。

後日、「わくわく７」を担当することになり、このゲームの魅力を読者に伝えていくためにはどうしたらよいのかと考える毎日…。そして出た結論が、「わくわく７」の自由な世界観に負けないくらいに、記事のほうも自由度の高い誌面作りを目指していこうというものでした。

第１回目の「描き下ろしイラスト（今思えば、本誌としては非常に贅沢な企画でした）」をはじめとして、「わくわく通信局」「ポリタンクＺ徹底解剖」「麦だけの部屋」「ティセのお部屋」など、これらの企画は、ゲームをプレイしてない人も読んでもらいたい、また少しでもゲームに興味を持ってもらいたいという編集側の願望から実現したページです。実験的要素の強かったページなだけに、読者の反応もさまざまではありましたが、他のゲーム記事との差別化を図っていくという当初の目的は、十分に果たせたかと自負しております。

これからも「わくわく7」をよろしく

「わくわく７」の企画は、前作の「ギャラクシーファイト」の続編というところからスタートしました。

「ギャラクシーファイト」のいろんな点を反省（？）して、〝渋い、かっこいい（世間一般には暗いといわれた）〟というゲームイメージから、〝明るく、楽しく、元気良く〟というイメージにより、[illegible]クターはすべて[illegible]直しということになりました。その後「それなら、いっそのこと[illegible]た世界観を創ろう」ということで、続編ではなく「わくわく７」が誕生したわけです。

「わくわく７」は「ギャラクシーファイト」のときとほとんど同じメンバー構成（プログラマー２人、デザイナー７人）で作られています。開発スタッフ一同、「ギャラクシーファイト」のとき以上に〝おもしろおかしく楽しいゲーム〟に仕[illegible]もりなので、より多くの人たちに楽しんでもらえれば嬉しい限りです。わくわくキャラクターたちをこれからもヨロシク！

最後に「わくわく７」に関わったすべての人たちに感謝しています。ありがとうございました。

（サン電子株式会社　サンソフト事業部　第５開発グループ「わくわく７」メインプログラマー　植田祐一）



お待たせしました!
ティセのお部屋

ティセとの出会いで人生観(女性観?)変えた人、正直に手を挙げて(はーい)。6人の姉たちも一緒に特集だ。

担当：ギィ

わくわくの1年間 ティセとの出会い

もう1年以上前になるだろうか?**「わくわく7」**の名前をはじめて聞いたのは。

そしてキャラ原画のティセとの出会い…一目惚れでした。

前髪で目を隠した控えめな表情、自動人形という設定、露出皆無のエプロンドレス&白いストッキング、そして首と手首にはめられたドッグベルト……やられた。**ガード不能であった(笑)。**

思えば、あのときまで、メイドさんなるものに大した思い入れはなかった。メイドだからティセを好きになったのではなく、ティセを好きになったからティセとの出会いが私の「メイドさんフェチ」のスイッチを**「ぽちっとな」**してしまったのだろう。

そして、ショー会場や取材でプレイして、ますますティセに魅せられていく自分。

手足を伸ばしたり、モップ、ほうき、フライパン、果ては注射器に変形させてがんばるティセは**「いじくりまわしたくなる」**魅力にあふれていた。

そしてあの**一生懸命さあふれるボイスも**ティセに命を吹き込み、いっそう魅力を引き立てる。**「いっきますよー」「えーとぉ、んーとぉ、どこだっけ、あれぇ、やだぁ」「失礼しまーす」「こっちきちゃいやですぅ」**等々。彼女の声を聴くためだけでも、「わくわく7」をプレイする価値はある。

今日、サターンを手に入れた。また、わくわくをわくわくしながら待つ日々が始まる。

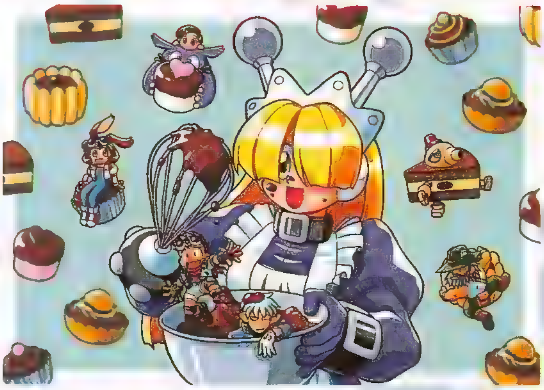
再会の日はもうすぐだ。

そして次回作は7人姉妹が活躍する「ロンブローゾ7」を希望ーダメ?でもやっぱりアーケードでも再会したいな。

私の6人の姉を紹介します







昨年暮れのゲーメスト付録カレンダー「ティセ描き下ろし」は、読者の反響がスゴかったこと…。さすがです。



愛しのティセがボクのものに!

以前、わくわく通信局でも紹介したことがある、わくわく7のガレージキットシリーズにいよいよティセが登場!ムックの人気投票でも、ぶっちぎりの得票数で第1位を獲得したティセが、キミだけのものになる!

左の写真はまだ色塗りが施されていないんだけども、ティセのかわいさ、奥ゆかしさを見事に再現している。価格は2980円となかなかおトクなので、ティセマニアとしてはぜひとも手に入れたいところ。

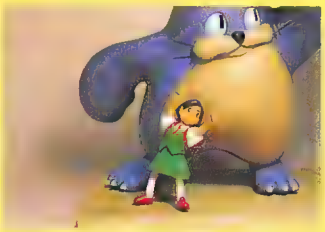
また、まるるん&麦ちゃんも同時発売。こちらもなかなかの出来映えだ。価格は麦ちゃん込みで3980円。

なお、商品の購入、お問い合わせについては、

●模型ショップミーティア
TEL 0198(24)7197
まで。

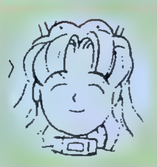


本当にそっくりだよ!



麦ちゃんもついてててこの安さ!

ティセファン必見！ロンブローゾ博士一家クロスレビュー

オートマータ	ギィ 「わくわく７」ティセ担当のライター。自らの提唱により、今回の企画がついに実現！	ダンズリ小助 今年１月よりムック班から本誌班に異動。低姿勢とゴマすりは欠かしたことがない。	こーじ 「わくわく７」編集担当者。描き下ろしイラストや通信局など、数々の企画を実現！
 **イージス(20)** 記念すべき博士の１人目のオートマータ。おじょうさまタイプでソロリティに入ってそう。	どう見てもお姫様か女王様。髪留めもティアラに見えるほど。まあ１体目なので、すべてに完璧を要求する博士の気持ちもわからないではないが…。	ウス。拙者このようなタイプはちと苦手でござる。油断すると拙者のほうが召使いとして使われそうでござる。やれやれでござるよ。	この顔から想像するに、我らがティセに雑用を押しつけているのはこのイージスに違いないとみた。よって評価は低し。あなたも働きなさい！
 **アルナ(19)** ２人目のオートマータ。のんびりやで、みんなのお母さん的存在になっている。	気立てがよくて家事は得意そうだけど…よほどのんびり屋なのか、極端な世話好きなのか。イージスとは対照的に服も野暮ったい感じ。	ウス。柔和そうでやさしいそうな顔がとても魅力的でござる。彼女のような方に、一度ひざまくらをお願いしたいところでござる。おっと、よだれが…。	見た感じ、ちゃんとまじめに働くいいメイドさんのように見えるのだが…。それにしても19歳で「みんなのお母さん的存在」とは悲しすぎる！
 **サンディ(18)** ３人目のオートマータ。なんでもスケ番ペシミストだとか…。でも実は人情家だったりする。	博士ってばなにトチくるってるんだろう。どう見てもメイドにはなりそうにない。１人だけショートパンツだし。ただ、見たところ一番グラマー。	ウス。彼女のキリリとした表情は、とてもかっこよいでござる。拙者のような小心者じゃ、とてもおつきあいできそうにもないでござるよ	他の人は評価低そうな感じがするけど、自称人間ウォッチャーの私にはわかるのだ。一見怖そうだが、本当は一番思いやりのあるお姉さんだと思う。
 **スージィ(17)** ４人目のオートマータ。熱心な読書家、そしてメカオタク。自分で自分の体を改造してたりして…。	わりと見た目好みかも(笑)。博士の助手としては優秀そう。ただ、自分の興味のないことはやりそうにない。家事関係はてんでダメそう。	ウス。彼女、拙者に非常によく似てるでござるよ。まさか、妹ではないかと勘繰ってしまうほどソックリでござるよ。親近感がわくでござる。	う～ん、確かにオタクっぽい顔してるなぁ。話もかみ合いそうにないし…。あまり好みのタイプとはいえない。スージィ、ごめんね。
 **ウー(16)** ５人目のオートマータ。性格は活発。さらに機動性も高い。ティセよりはすばしっこそう…。	「機動性高し」って博士…さてはふっきれたか？連続技が得意そうだ（笑）。半袖にミニスカート、ショートカット、好きな人は結構いそうだね。	ウス。機動性なら拙者のほうがはるかに上でござるよ。彼女はまだまだ未熟者でござる。拙者が、召使いの極意を一から教えてしんぜよう。	ズバリ、彼女は好みのタイプ。妹みたいで、いい感じだな。なんにしても、人間、やっぱり活発なのが一番！えっ、オートマータだって…。残念！
 **リュリュ(15)** ６人目のオートマータ。限りなくバカに近いノーテンキな性格。彼女が原因でティセが誕生した？	N.Oさんが好きそう(笑)。ひそかにルーズソックスがポイント高し。どうやら飛行機能は彼女から装備されているようだ。でもバ○じゃねぇ。	ウス。拙者、子供は苦手でござる…ナニッ、この顔で15歳じゃと！15歳といえば立派な大人ではないか。この年でこの幼稚っぽさは許せんでござるよ。	ロリロリフェイスな彼女。決して嫌いなタイプじゃないんだけど、なんかいっしょに話をすると疲れそうな気はする。
 **ティセ(14)** ７人目のオートマータであり、ようやく誕生した理想のメイドさん。とってもやさしい性格の持ち主。	やっぱり私はティセが一番。自己主張の激しい姉妹の中でただ一人控えめな彼女。やっぱりメイドさんはこうでなくちゃ。親孝行の優しい娘。	ティセお姉さまは、さすがでござる。他のおなごどもとはひと味もふた味も違うでござるよ。拙者もなんかお手伝いいたすでござる。	ティセはやっぱりいいよね。オートマータでありながら、まるで大和撫子のような奥ゆかしさと情緒を兼ね備えているし…。文句なし10点！
 **ロンブローゾ博士(?)** 下半身が円盤というオチャメな博士。長年の実験で使用した薬物の副作用により、病の身。	見るからに怪しい。アトランティスやらコウモリさんとは何の関係もないらしいが、やっぱり怪しい。でも７人娘の産みの親だし、きっといい人でしょう。	病の身とは、いとかわいそうでござる。ご老人は大切に扱いなさいと、拙者も母上からさんざん聞かされたので、何か助けになれればと思うのでござる。	下半身が円盤というのが笑える。そのキテレツぶりに乾杯！って感じだ。その容姿からして、理想のメイドがなかなか作れなかったのも確かに頷ける。

いよいよ最終回! みなさんどうもありがとう♥

★神保町★ わくわく通信局 最終号

神保町わくわく通信局発信

局長:はまー
編集:こーじ

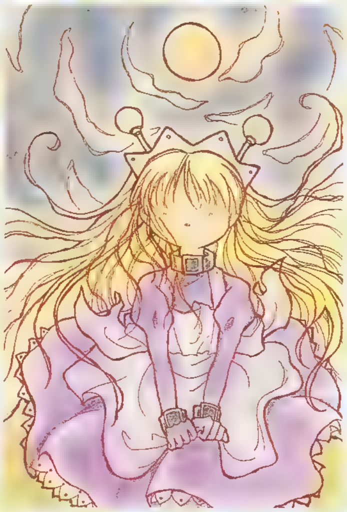


長らくご支持をいただいた「わく通」も、第6号にしてついに最終回を迎えることとなりました。最初は「こっち(ライター)の超自己満ネタで好き勝手やってしまおう」ってな感じで始まったのですが、読者様のおハガキが思ったより(失礼)多く、結局なんだかんだでそちら寄りのネタになりました。おかげさまで締め切り間際でも詰まることもなく(でも実際書き始めたのは締め切り後だったりして)、こうして無事カラーページのままでこられたのも、ひとえに皆様のおかげでございます。

さて、「わく通」のラストに登場するはいよいよこの人、イラスト人気堂々1位のティセさんです。ギィさんの特集と合わせて心ゆくまで堪能してくださいね。それではまた、お会いしましょう。

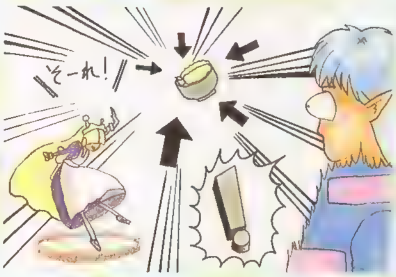


(愛知県　大熊　聖司君)


(北海道　東子会さん)

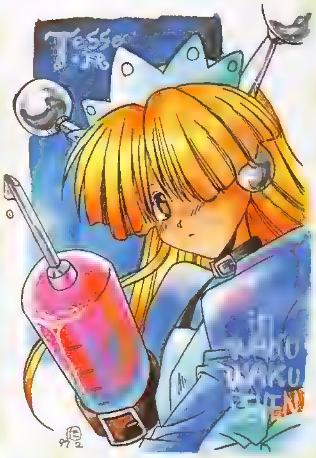


(石川県　みーたんさん)



(東京都　田口　光信君)


(福島県　燎　庵君)



(沖縄県　狸野おきもの君)

カレンダー大特集!!

えー、「わく通」が6号までしか続かなかったので(苦笑)、未発表のカレンダー残り全部を紹介しときます。

このカレンダー、実はムック用の資料として原画が届いてたのですが、スペースの都合と「気合入れりゃゲーセンで見られるし」ってことで、掲載を見送られてしまったのでした。まあ、白黒で線も粗いシロモノ(サンソフトさんゴメンナサイ)だったので、写真で完成バージョンを拝んでやってください。

あ、そうそう、「わく通」あてに届いた残りのイラストはアイランドのほうに回しておきますので、そちらもチェックしてみてくださいね。

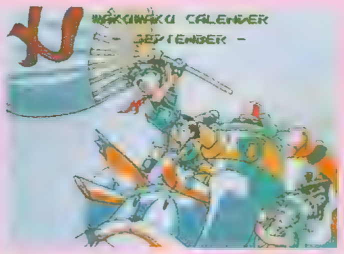














誰よりも速くゴールへ!!

TIME ATTACK「White Forest」編

SEGA SKI SUPER G

まずはコースを覚えることから！ワールドシリーズ全勝のための準備だ！気合を入れろ〜！

担当：背骨がくっついた！するする

TIME ATTACK White Forest

厳しいところだけ抑えれば大丈夫!!

それでは本格的にゲームの攻略に入るとしよう。

今回は3ページで攻略できるので、思いきって写真を載せてみることにしました（っていつも通りだけど…）。

1分弱滑走する中で、旗門を35個通過する。距離は2キロ弱。あっという間の出来事を、しっかり目に焼きつけていく。

まずはタイムアタックで1つずつコースを滑る。1回目は「ホワイト　フォレスト」だ！気合入れて滑るぞ〜！

何も考えなくてもゲートが開きスタートとなる。

何度か漕いだあと、プレイヤーのコントロールによりスキーヤーが滑り出す！

しっかりエッジを効かせて落ちていくぞ〜

おりゃ〜!!





スタートしたら１コ目の旗門へ軌道を合わせにいく。



あまりスキーを振らないよう、エッジを立てないようにして通過する。



３コ目の旗門の先で左へ。その前から左へターンを始める。

スタートしてしばらくは真っすぐ滑る。軽く左右に振って旗門を通過していく。

４コ目あたりでコースは左へ。少しアウトから入ると先が見やすくなる。慣れてきたら攻めるぞ！

回りすぎに注意しよう。



理想のライ[illegible]ため、適度なエッジ[illegible]心掛けるぞ！



インを通[illegible]と意外にインに入りすぎ[illegible]ともある！



6コ目の旗[illegible]ところコースはストレ[illegible]

7コ目の旗[illegible]右へ。でもあまり切り[illegible]ないように。



8コ目の旗[illegible]、それほど右にはない[illegible]に注意！



9コ目の旗門の先で右へ。ここはしっかり曲がっていくぞ！



大きく左へターンしながら4、5、6コ目の旗門を通過していく。

コースが平らになったあと右へ。少し下りながらターンしていく。でもあまりエッジは立てない。曲がりすぎないようにしたい。


グッとエッジングして右ヘターンをしたらストレートへ。


大きな左ターンをしながら１コずつ旗門を通過していく。


だんだん平らになってくる。あまり左に寄ると…先がわからなくなるぞ。


右下がりの斜面を滑りつつ、少し狭い間を抜けて13コ目の旗門へ。


ここから２コ先の旗門までストレート。減速になることは避けよ！


先が見えてきた。まだ真っすぐ滑る。先を把握しながら。


16コ目の旗門は林の向こう。さらに右へターン！林が！

緩いカーブを抜け、ストレートを滑ったら右手に林が見える右カーブへ。林ギリギリを目指して右へターンする。スピードが出ているので最初はあまり攻めないように。
慣れてきたら攻めていこう。木のそばを通るわけだが、旗門の位置を考えると、林の中を通ってもターンできる。ただそのスピードで合わせるのは大変だぞ！
ブレーキなるものは付いていないから、スピード調整はできない。1発で決めないとねーお～怖い！


右へターン！林が怖いが、ふくらむわけにはいかない！


木をよけ、[illegible]旗門を目指す。しっかりエッジを使うぞ！


無事に抜けたら一気に右ターンをしていく！



んでもって攻めすぎて失敗するとこうなる！大きなタイムロスだ！
さあ、まだまだ半分だ！


逆バンクになっているところを左へターンしていく。


矢印の通りに左へ。この先、狭くなるので注意。


少し盛り上がったところに20コ目の旗門がある！


21コ目から先、コースも狭くなっている。でも真っすぐなので安心。

左へターンして谷間を滑っていくと…分岐に！でもここは正面に林があるだけで、それをよけるだけとなる。ここ、左側を通ろうね！それほど左ターンをせずに！


分岐へ。そ[illegible]少し頭を出している。[illegible]へ。


ジャ～ンプ！林ギリギリを狙っていく。


着地後、23コ目の旗門を気にしつつ右へターンしていく。


即左へ切り[illegible]目の旗門を目指す。け[illegible]きつい！

分岐のところでジャンプをしつつ少し左へ。林の横をスリ抜けて着地をしたら目前に見える旗門をクリアし、その先の赤の旗門を通過すべく右へ少し振っていく。
エッジを立てすぎると曲がっていくので注意！


そのまま左へターンしつつ狭い間隔で立つ旗門をクリア。


少しずつ下る。先は右へ。そこ、要注意の場所だ！


その先の右カーブを気にしつつ27コ目の旗門へ。思いきり右へ。

少しストレートを滑ったら今度は右へターンしていく。
この右カーブの先、大ジャンプをする！
ここはジャンプする前に着地する方向に強引にスキーヤーを向け、それから飛び着地へ。でないとコケる！



ジャ〜ンプ！空中でできるだけ右を向くようにする。



着地前に直進状態に戻し、コケないようにすること。

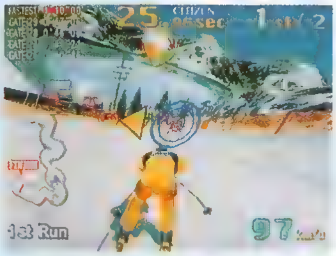
尻もちをつかずに大ジャンプをクリアしたらそのまま右ターンをしていく。ミスっていると大きくふくらんで曲がれなくなるぞ！



右ターンを終えたら次は左ターン。

ここは少しアウト寄りから入って、その先の右への切り返しのためのスペースを作れるようにする。

アウト＝イン＝インというラインかな。



着地がきち[illegible]ればすぐ右へターンが[illegible]る。楽！



しっかり右[illegible]を考え、右へ寄るよう[illegible]。



右から31[illegible]旗門[illegible]。アウト＝イン＝イ[illegible]って感じで。



エッジを効[illegible]ぐ右へ！上から入れる[illegible]常に安全！



ねーすぐ右へターンに入れる。インからだと楽でしょ！

切り返すと楽にアウトからインへ、右へターンできる。

だがここで注意するのは、かなり早めに切り込んでいかないと、ジャンプしてしまうため、曲がり切れなくなるのだ。しっかりエッジをかけて強引にインへ切り込んでいくといい。ふくらむと…旗門を通過できなくなる！





ふくらみすぎると新雪の中へ入ることも！こうなるとかなりスピードが落ちる。

ジャンプする前に多少なりとも曲がれていればこれを抑えることができる。

ここをクリアすればあとは正面に見えるゴールを目指すだけだ！



あとは3コの旗門のみ。あまり振らずに通過していく。



正面にゴールが見える。でも油断しないこと！



ここまで来れば大丈夫！最速は？当然オレ！2戦目はオレと対決！

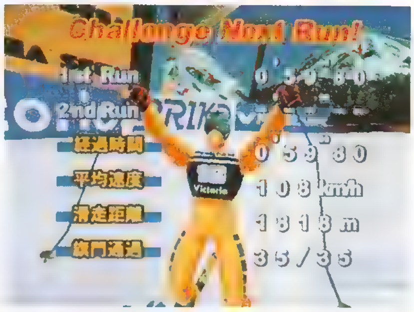


しっかり旗門を見つつ少しでも短い距離を滑り、少しでもタイムを縮めていく。

あとはライン取りだけ！きついところは、その前にしっかり処理ができていないとまず成功しない。このコースでそれを学んでほしい。

タイムアタックでプレイをすれば同じコースを2回滑れるからね。ワールドシリーズを戦うためにまずやり込みをしておこう。

次はよりテクニカルなコースにトライするぞ！



やっぱり連係が命!!



前回紹介しきれなかったことを補足していこう。

担当：ぽっぷん・[illegible]

発売バージョンになり多少システムが加えられたので、まずはそれらを説明しよう。

新たなシステム

●前（後）転起き

前転、後転による移動起き上がりができる。

壁際にラッシュで追い詰められたときや、こちらの起き上がりに2択をせまられるのを防ぐのに使用するといいだろう。

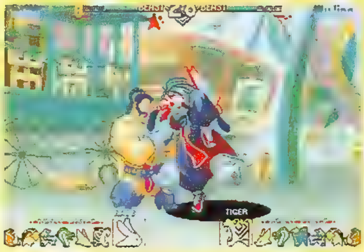
●反撃技

特定のコンビネーション攻撃を繰り出すことが可能。

●最終連続

攻撃HIT中に出すことでキャラごとに特定の技が出て連続で繋がる。

一応目押し連続技の最後に繋げたりもできるが、他の技で代用もできるため、それほど意識して使うことも無いだろう。



下段→中段の連係。重要。

●中段攻撃

技の出は遅いがしゃがみガードでは防げないというメリットがある。

前回説明した小ジャンプ攻撃と同様に、「跳び込みから」「下段攻撃から」「起き上がりに」と地上での連携で下段と中段の2択で攻めていくのが理想だ。今回のシステムの中では一番重要だぞ。

●空中強攻撃

これは、通常空中で弱または強ボタンを押した攻撃とは少し違い、出が遅いが当たればダメージを与えると共に相手を地面にたたきつけダウンさせることができる。

ただしこの攻撃は出が遅いほかにも、当たり判定が前や下など一部にしか強くないものが多く、それほど多用できる技ではない。

獣神を付けた後の功防

まず獣神を付けるポイントだが、付けた後のスキはそれほどない。読まれて攻撃をくらったりダッシュから投げをくらう可能性もあるため、一番無難なのは相手のダウン中に付けるのがいいだろう。

まず付ける一番のメリットとして全キャラ動物必殺技と、超必殺技が使用可能になる。

開発verでは、どの超必殺技も連続で繋がらなかったため前回はあえて触れなかったが、発売verでは出した瞬間に少しの間相手の時間が止まるので、非常に繋がり易くなっている。

エディなどの出がすごく遅い技でなければ、目押しコンボの途中からも大抵繋がる。

ただ、これは自分の獣神の場合であって、他の獣神を使用したときは相手の硬直が短く繋がりにくい（一応ユイランのような出の速い技なら繋げることもできる）。

しかし当たれば一気にダメージを与えられるので、主にジャンプ攻撃や払いの後の通常技などから狙っていこう。

一応ページの都合で詳しい説明は無理だが、基本的には前回の連係に今回の中段攻撃と超必殺技を加えていけばいいだろう。



目押しコンボから…、



超必殺技へ。大ダメージ!!

共通	
前転起き	起き上がり時に⇨
後転起き	起き上がり時に⇦
反撃技（相手よろけ中）	⬃⇩⬂+AorC
最終連続	攻撃HIT中に⇨⇨+B

各キャラ別特殊攻撃

ウーリン	
中段キック	C+D
空中強攻撃	空中でA+B
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
空中投げ	相手の近くで⇨+B(空中で)
連続強キック	DD
連続強キック	踏み込み中にD

テン・レン	
中段攻撃	C+D
空中強攻撃	空中でC+D
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
空中蹴り落とし	相手の近くで⇨+D(空中で)
連続踏み込みパンチ	踏み込み中にB
連続踏み込みキック	踏み込み中にD

レックス	
中段パンチ	A+B
空中攻撃	空中でC+D
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+D
特殊投げ	
連続踏み込みパンチ	BB
連続踏み込みキック	DD

ユイラン	
中段キック	C+D
空中攻撃	空中でC+D
踏み込みキックA	⇨+B
踏み込みキックB	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+D
特殊投げ	
連続パンチ	BB
連続キック	DD

ジャコウ	
特殊中段	A+B
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
連続パンチ	AA
連続キック	DD

イギス	
中段パンチ	A+B
空中攻撃	空中でA+B
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
しゃがみ投げ	相手の近くで⬂+B
連続踏み込みパンチ	踏み込みパンチ中にB
連続中段パンチ	A+B　A+B

ホウエン	
中段攻撃	C+D
空中攻撃	空中でA+B
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
特殊投げ	
連続踏み込みパンチ	踏み込みパンチ中にB
連続踏み込みキック	踏み込みキック中にD

エディ	
中段パンチ	A+B
空中攻撃	空中でA+B
踏み込みパンチ	⇨+B
踏み込みキック	⇨+D
投げ	相手の近くで⇨+B
特殊投げ	
連続弱パンチ	AA
連続強キック	DD

これぞ「超上級」! 逆走なだけなのに…

GTI CLUB™

RALLY COTE D'AZUR

なぜ?と思うほど難しい? 逆走。
でも慣れれば大丈夫! さ〜て、
どのルートで周回をしますか!

担当：ずるずる

なんでこんなに難しい? 超上級 近道逆回りレース

さて今回のGTI　CLUBは、一番難しい「超上級」にトライする。
どのあたりが「超上級」なのかというと、今まで走ってきたコースを逆走するから。
街全体を把握していれば…と思うのだが、これがまた難しいんだわさー!

単なる逆走なはず あれれ?

スタート地点は、「上級」と同じく、一番高いところからとなる。
スタート時の向きはというと…あれ? 何か変ーこれじゃあ「上級」と同じー何で?と思っていると、「GO!」の合図で、な、なんと各車一斉に反転をするではないですか!
「オーイ! どっち行くのー」と声をかけたくなるが、この「超上級」は逆だったんだよねーこのあたりの発想、すっごくいいと思う!
自分以外のクルマが逆を向いてスタートしていく…自分は? 当然それらに合わせて逆に向かなきゃレースは始まらないーゆっくり逆を向くぞー

全車回れ〜右!!







まあぶつかったところで大きなタイムロスにはならないので、思いきりアクセルを踏んで強引にグルッと回ってもいいだろう!
このときの風景を連続写真にしてみました!
「GO!」でみんなが少しずつ反転を始める。それに合わせて自分も反転!
反転するのはいいんだけど、なんで他のクルマはあんなにコンパクトに反転できるの?と疑問を持ちつつ逆方向を向くと、あっという間に最後尾になっているという状況ー
まあいいかっと思い逆を向き終えたのを確認したらアクセル全開へー
一番高いところにいるのだから、最初は下り坂だぞー大丈夫かなコースのほうは!

さてレースのほうに戻るとしましょう。
逆走して一番最初に来るところは下り坂。その先は…そう、きつい右カーブだ。アウトからしっかりインを目指して切り込もう。
壁がジャマで先が見えにくいが、すぐ短いストレートへ。そのストレートを下りつつ、次の左カーブへ！



先が見えない。が、「上級」までやってきていれば問題なしかな。



下りつつ左へ。その先はふくらんで林の中へ入るぞ！

ここは先が確認しやすいので、それを見つつ、アウトからインへ。そしてアウトへ。
コースなりに進むなら左なのだが、ここには…そう近道がある。そのままアウトを走り、林の中へ！
ここをショートカットしてトンネルを通らず、その先へ。道なりに走り、どんどん下ると最初のチェックポイントへ。その先で分岐をするぞ！





クルマを汚しつつ近道へ。トンネルを通りよりはるかに楽だ！



思いきり下り、1つ目のチェックポイントへ。すぐ右だぞ！

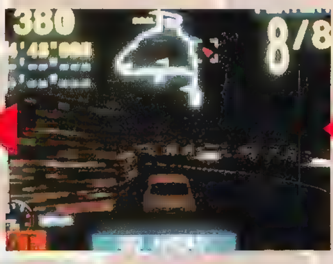
チェックポイントを通過したら右へ。右の細い道を上りつつ立体交差して左へ！

坂を上りつつ左へ。目いっぱいまで上ると短いストレートに出る。そこを少し走ると…左の奥にトンネルが見えてくる。コースなりに進むと、このトンネルに入ることになる。
左に曲がりつつトンネルに入ると、すぐ左へ曲がる。少し明るいので見やすいが、だんだん暗くなるので注意。
左のあとすぐ右へ。その前の左もそうだが、この右もけっこうきついので注意。















トンネルの中は、左、右、右、左と曲がる。アクセルを緩めよう。



踏切を通過したら横からの車に注意だ！

アクセルをコントロールし、さらに先へ進み、左へ曲がるとトンネル出口へ。そこに2つ目のチェックポイントがある。と同時にそこに踏切がある。逆走時はタイミングがいいのか、引っかからない。

そこを通過したら、目前、正面に見える街中へ入っていく。このとき、道路を横切っているので、その流れに十分に気をつけて走り抜けるようにしたい。対向車の出現にも注意するぞ！

うおーっ！

危ねえって!!



インを通るのは…気をつけよう！



左へカーブしているところを進むと、右手に3つ目のチェックポイントが見えてくる。コース取りはその右へ。対向車に気をつけろ！


その先に3つ目のチェックポイントがある。そこを右へ！

全開のまま右へ。チェックポイントを通過すると、少し下る。そして駅前の大通りとぶつかる！


ロータリーの先に4つ目のチェックポイントが！右を通るぞ！

大通りを横切るとき、横からのクルマに要注意。

交差点をそのまま真っすぐ走ると、4つ目のチェックポイントが見えてくる。


4つ目のチェックポイントを通過！さあ後半へ！

ロータリーのその先に4つ目のチェックポイント。ロータリーは右を抜けると少しは近道になるだろう。そのときの切り返しは慎重に！

短いストレートを走ると鉄道のガード下へ。思いきり右へ曲がるぞ！


鉄道のガード下へ。逆だと楽そうだが、油断はできない！

真っ暗なガード下を抜け、右へ曲がりつつ坂を上る。上り切る途中で一度左へ曲がる




グワ～と上る先に5つ目のチェックポイント。ゴールへ！

ことを忘れないこと。

上りきると5つ目のチェックポイントへ。ここは…そうゴールとなるところだ！

逆走ならではの近道！ここが下れるのだ！

本編で書いたルートだが、これは「上級」で使うルートの逆走と同じで、普段使っていた人ならそれほど難しくはなかったかも知れない。そこで別ルートをここで紹介したいと思う。それもこの「超上級」だから使えるというルートをね！


このトンネルを出たら右へ！駅前を通るルートへ！

それは、途中のトンネルを出るまでは同じで、そこから右へ曲がり、駅前を通り、なんと、その先の左に広がる広場のところを左へ曲がり、ロータリーのところへ、階段を降りて合流するルートだ！

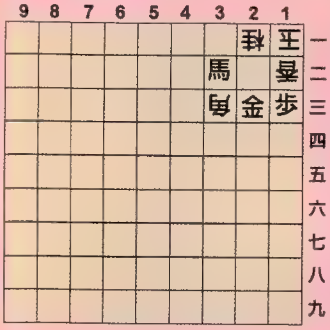

ガタン、ガタンと階段を降りる。「上級」では、ここ、上れない。

「上級」ではそこが昇れないから使えないルートなのだが、これ、知ってた？



まずはやってみよう!詰将棋教室解答集

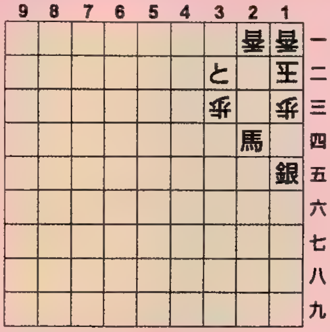
初級 3手詰



先手 持ち駒 桂

解答　2二金　同角　2三桂

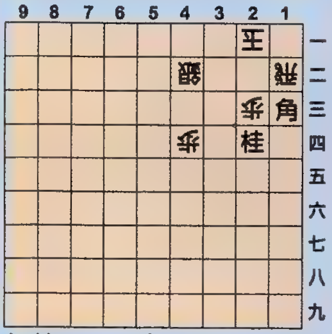
初級 5手詰



先手 持ち駒 金桂

解答　3四馬　同歩　2四桂
同香　2二金

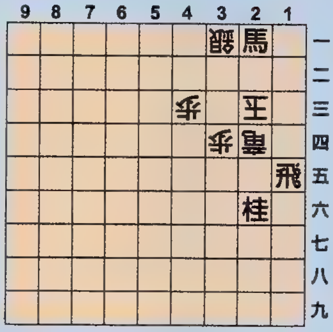
中級 7手詰



先手 持ち駒 金金

解答　1一金　同玉　1二桂成
同玉　1一飛　同玉　2二金まで

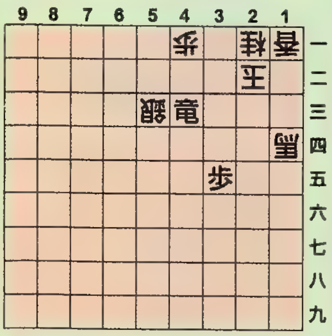
中級 9手詰



先手 持ち駒 金銀桂

解答　3五桂　同歩　3二銀　同銀
1三飛成　同玉　1二金　2三玉　2二馬まで

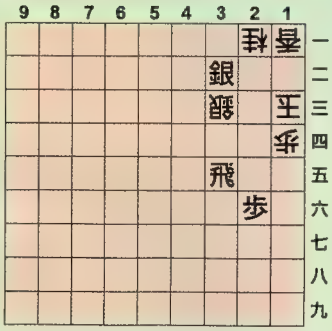
上級 11手詰



先手 持ち駒 桂桂桂香

解答　3四桂　1二玉　1三香　同桂
2四桂　2一玉　4一竜　同馬
2二歩　3一玉　4三桂まで

上級 13手詰



先手 持ち駒 角銀銀

解答　2四銀　同銀　2三銀成　同玉　4一角
1三玉　2二銀　1二玉　2一銀不成
1三玉　2五桂　同銀　3三飛成まで

抽選で1000名様に豪華賞品をプレゼント!!

本将棋モードも詰将棋モードも、クリアしたらエンディング画面をしっかり見ていよう。この中でクイズが出題されるのでその解答と必要事項をハガキで送るのだ。そうすれば抽選で豪華な賞品がもらえる。詳しい内容は、ゲームスト本誌広告にも書かれている通りだ。

プレゼントは清水女流四冠王の特製テレカに始まり、同四冠王の直筆サイン色紙、そして将棋盤セットなど、将棋ファンには見逃せない品だ。将棋盤に至っては桐を使用したかなり上質のもので、これにも女流四冠王のサインが入っているということだ。

締め切りの4月30日まではまだ時間がある。これらの賞品のために頑張っても、罰は当たらないでしょう。

じっくり考えたいけど時間が無い!?

清水市代女流四冠王監修

女流将棋教室

(社)日本将棋連盟協力

詰将棋の、ほんのさわりをやってみよう。

担当：きらり屋

詰将棋にチャレンジ!

本将棋をプレイできる門下生大会と、詰将棋を堪能できる詰将棋教室。君は両方ともプレイしてみただろうか。どちらもかなり本格的なので、苦しんでいる人もわりといるのではないかと思う。

そこで今回はそんな人のために、2つのモードがあるうち、詰将棋教室の一部解答を公開しよう。本将棋モードしかプレイしていない人も、これを参考に詰将棋にもトライしてみてはどうだろうか。

解答は、一般問題から初級の3手詰と5手詰、中級の7手詰と9手詰、上級の11手詰、13手詰の計6問。数はちょっと少ないが、初心者の人はこれを見て持ち駒の置き方などの感じをつかんでほしい。

詰将棋のルールとは

ではここで、詰将棋のごく基本のルールを説明しよう。

●攻め方王手の連続で攻める。
●攻め方最短手数で詰める。
●玉方最長手数に逃げる。
●盤面以外の余り駒はすべて玉方の持駒とし、合駒に使用しても良い。
●その他はすべて指し将棋の規定と同様。

簡単に言うと将棋版パズルゲームみたいなもの。数少ない自分の持ち駒を駆使して、少ない手数で攻め陥とせばいいのだ。

それでは、解答の見方を説明しよう。一番初めの初級3手詰を見てみよう。解答に「2二金」とあるが、これは盤上のタテ・ヨコにふってある数字と照らし合わせた「2二」の位置に「金」を置く、という意味。次の「同角」は、2二と同じ位置に角が来る（当然さっき置いた金はとられる）ということを意味している。

最後に「2三桂」を置くとこれで3手となり、王は身動きがとれなくなって正解となる。

持ち駒を出していって相手に取られるのを怖がることはない。わざと取らせて、相手の王の周囲のスキマを無くしていくように考えよう。

王の周りを固めて、身動きできなくなるようにするのが一つのポイントと言えるだろう。

問題数はかなりあるが、クリアしてエンディングを見ることができれば、もしかして豪華賞品が当たるかもしれない。せっかくだから、このチャンスを是非モノにしてくれ。

紫炎龍

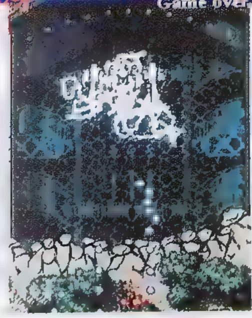
とりあえずタコをやっつけよう。

担当：RED

ステージ1

普通にプレイしていればまず死ぬことはないだろう。レーザーのアイテム（青）を取ったら、ボスまでずっとそのまま進もう。

ボス前の赤い中型機だけちょっと注意。倒すのが遅れるとボロボロ弾を撃ってくる。



普通、こんなことにはならない。

ステージ1ボス

背景のハッチが開き、1ボスが登場する。

出現後しばらくは弾を撃ってこないので、重なって撃ち込んでおこう。

この時、赤のバルカンの場合はあんまり張り切って撃ち込むと、ボスがすぐ死んでしまう。1ボスは少しねばってアイテムを集めよう。特にボンバーアイテム。

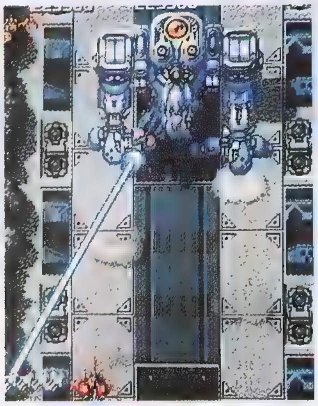
ボス自体の攻撃はレーザーに注意。

レーザーを撃って来る時は、効果音と共に前ぶれがあるので、斜めに撃たせて画面の反対側へと逃げるようにしよう。

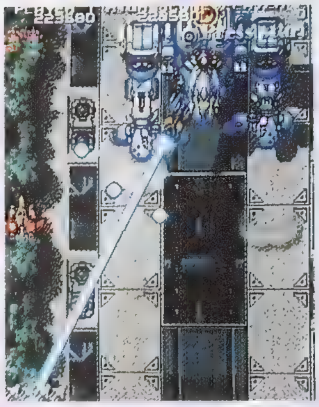
レーザーのよけ方がまずいと、弾が避けにくくなる。



バルカン、ミサイル装備時は手加減するように。



こんな感じで反対側へ逃げると楽。



これは悪い例。弾よけがつらくなってしまう。

ステージ2

このステージの道中で気をつけたいのが、地表の開閉砲台。けっこうな弾数を連射して来るので、うまく誘導しよう。砲台が開いてから弾を撃ち始めるまでに少し時間があるから、その間によけやすいほうへ誘導するようにしよう。

あとは中型の青いロボットに注意。

写真のように、いきなりレーザーを撃って来る。ここは左右にいるザコがアイテムを出すので、それを集めることに気をとられて、ついうっかり…とならないように。



両サイドのアイテムに気をとられないようにしよう。

あとは背景にナゾの像がある場所。

ここの青いロボットも、かなり画面下のほうに来てから弾を撃って来るので、気を付けよう。



ここも意外とミスれる。

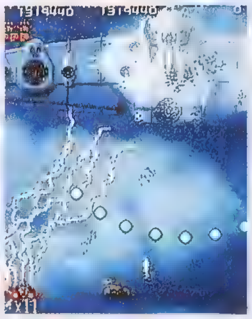
このステージに限ったことではないけど、アイテムはなるべく確認してから取ろう。赤いザコに重なって撃ってアイテムを取ってしまうと、取りたくない場所で黄アイテム（ミサイル）を取らされて、ピンチを招くぞ。

ステージ2ボス

砲台からの弾は自機を狙って撃ってきているので、少しずつ動きながら本体からの扇弾をかわそう。

砲台をなるべく早く壊したいので、自機の装備はレーザーが良い。弾よけに集中していても、レーザーが勝手に砲台を壊してくれる。

砲台は左右どちらかをすべて壊して、反対側の砲台を1〜2門残しておこう。



こんな感じで、扇弾だけ避けつつ、レーザーに働いてもらう。



まあ、避けられますが、無駄な苦労はしたくないですね。

砲台をすべて壊してしまうと、モードが変わって本体からなかなかすさまじい弾を撃たれてしまう。避けられなくはないが、このモードにしないほうが楽に倒せるだろう。

ステージ3

このステージの道中は、ザコボート+中型戦艦という場面が多い。

レーザーだとザコボートや画面下から出て来る空中物が早目に倒せるのが利点だが、中型戦艦を倒すのが遅れて押され気味になりやすい。

逆にバルカンだと中型戦艦は早く倒せるが、ザコボートがうっとうしくなる。

一長一短なので、両方試してみよう。

今のところ条件は分からないが、早ければこのステージで1UPやシールド（フルパワー+シールド）のアイテムが出るぞ。



バルカン装備のほうが、やや楽かもしれない。



シールドを取った自機。白いアーマーが付く。

ステージ3ボス

●第1段階

写真の位置で待ちかまえ、連射砲台と本体からの扇弾を少しずつ右へ動きながらかわそう。レーザーなら右端まで行ったところに、砲台が壊せるハズ。バルカンだと、ある程度意識して撃ち込まないとなかなか壊せない。

●第2段階

本体から扇弾→2WAY弾×2回→扇弾…の繰り返しで弾を撃って来る。

扇弾は中央の弾が自機に当たるように狙って撃って来ていて、2WAY弾のほうは、動かなければ当たらないことを覚えておこう。

ある程度ダメージを与えるまでは、このサイクルで弾を撃って来るだけ。扇弾を撃たれたら、自機一機分ぐらいスッと動き、扇弾をかわそう。

扇弾の中央の弾が、自機のすぐ横をかすめていくが、怖がって動かないこと。

すぐに2WAY弾がくるが、そのまま止まっていれば絶対当たらない。

扇弾をよけるための動きが大きすぎると、2WAY弾に当たってしまう。

最小限の動きで扇弾をかわすのがコツだ。

当然、この弾よけは画面一番下、ボスの真正面で行う。

●第3段階

しばらく撃ち込んでいくと、足の動きが止まった後、ドバーッと弾を撃って来るモードが加わる。

この〝弾ドバーッ〟は足の動きを見ていれば来るのが分かるようになっているので、前ぶれを見て心の準備ができるようになるべし。

〝弾ドバーッ〟自体は、撃たれる時に自機を動かさずに、弾幕のフォーメーションが崩れないようにして、弾が目の前まで迫って来たらスッと横に動けば、きれいにかわせる。

問題なのは、前述の扇弾→2WAY弾×2回と、〝弾ドバーッ〟が悪いタイミングでからんだ時。少しでもヤバイと感じたら、ボムの使用をおすすめする。

第3段階に入ったら、ボスの耐久力は残りあとわずかなので、ここでボムをケチって死ぬのはもったいないぞ。



止まって2WAY弾をかわす。



扇弾をちょっと動いてかわして…、



この辺から、少しずつ右側へ逃げて行こう。



これが〝弾ドバーッ〟の前ぶれ。腕の動きが一瞬、止まる。



止まったままできるだけ引き付けてかわす。怖い時はボム。

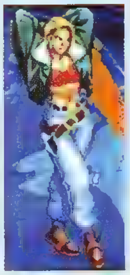
KING OF FIGHTERS '97

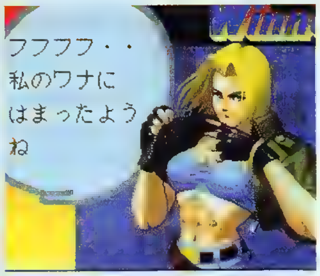
ゲーメスト代表キャラクター

餓狼シリーズ

ブルーマリー













NO.1

SNKメーカノーズコメント

ブルー・マリーになりましたね。さて、どんな闘い方をするか楽しみですね。今回の「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」でも、すばらしい活躍をしているマリーちゃん！読者の皆様も応援して下さい。
※発売日まで待てない方は、「RBS」でマリーを極めるんだ！！

SNK　タカツ

SNKの大英断

SNK初のキャラクターアンケート。ある意味、過去のSNKのキャラクター人気投票の要素を持ちあわせたこの「K.O.F.'97出場キャラクターアンケート募集」は、昨年末、ゲーメスト、ファミ通、ネオジオフリークの3誌が同時に募集をかける形で始まった。この3誌のゲーム誌が直接公募をかけ、それがそのまま1つのアーケードゲームのキャラクターに反映するなど、ゲーム業界初の試みであろう。

「SNKのキャラクターが一同に会する」というK.O.F.の特徴を最大に生かし、プレイヤーの望むものに直接応えよう、と相当な意気込みをもってSNKがおこなったものである。この募集に関しての反響も大きく、ゲーメストだけで4514票、3誌すべてをあわせると20000通を越えるという結果となった。それでは次のページでそこに集まった読者の声を紹介していきたいと思う。

KING OF FIGHTERS '97

応募してくれたみんなありがとう

ここでは1位の栄冠に輝いたブルーマリーのほか、10位までに入ったキャラクターたちを大紹介だ！

1位　ブルー・マリー　480票

●「バキューン」ブルーマリーが一番！（兵庫県　URさん）

●2D格闘技で貴重な関節技の使い手だから。（大阪府　坂本さん）

●出ないほうが不思議なくらいだ。華は多いほうが良い！（兵庫県　窪田さん）

●金髪が好きだし、生駒さんの声が好きだから。（福岡県　谷口さん）

●背景に何度も出ていたから。（神奈川県　浦田さん）

2位　山崎　竜二　397票

●パワー満たん、体力点滅状態で出せる「ドリル」のグラフィックはすんごいことになるんだろうなあ～みたいよ～。（神奈川県　龍峰さん）

●ぜひ他のキャラの山崎に対する反応がみてみたいゾ。（東京都　宇留間さん）

●俺との「イっちゃてる対決」がぜひ見てみたい。（青森県　石田さん）

3位　黒子　304票

●半蔵やガルフォードが出られないのが残念です。（神奈川県　盛田さん）

●サムライの連中は出てほしくないけど、サムスピ好きなので彼に頑張ってほしいです。（福島県　鷲尾さん）

●また「はおうしょうこうけ～ん」かな。（長野県　平林さん）

4位　ハイデルン　288票

●デモでもエンディングでもいいから復活してほしいです。（ロシア　阪さん）

5位　キム・スイル　202票

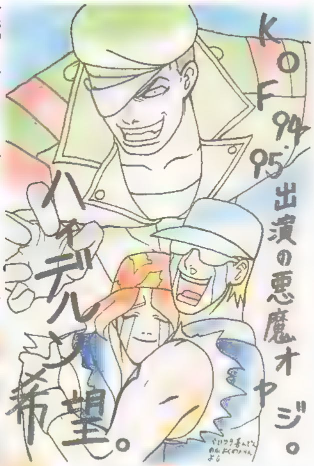
●キムと闘ってどちらがテコンドーの達人なのか知りたい。（東京都　宮下さん）

5位　藤堂　竜白　202票

●藤堂の必殺技は重ね当て1つだけです。「超必殺技」等は一切ありません。もちろん「投げ技」もありません。よろしくお願いします。（愛知県　二村さん）



（東京都・佐藤浩範くん）



（埼玉県　スチュアートさん）

6位　ダック・キング　182票

●やっぱりブレイクスパイラル！吸って吸って吸いまくりたい！（三重県　加藤さん）

7位　如月　影二　145票

●執念深い彼がやらっればなしで消えるなんていけません！俺に仕返しをさせてあげたいです。（埼玉県　桑原さん）

8位　ジョン・クローリー　111票

●やっぱジョンっすよ軍人っすよォ。（山口県　吉井さん）

8位　泰　崇秀　111票

●K.O.F.に足りないのは子供っス！ショタっス！（熊本県　光永さん）

9位　ビリー・カーン　100票

●愛するビリーくんがK.O.F.から消えてしまった時の悲しみといったらもう。（広島県　長門さん）

9位　ネオ&ジオ　100票

●毎年毎年（'95・'96の二年ですが）ずーっと彼らを待ってるんです！せめて…せめて背景に！（広島県　蒲田さん）

10位　ビッグベア　91票

●もう一度「ベアボンバー」をきめて～!!（鳥取県　植田さん）

どうなる？K.O.F.ブルーマリー

まだ97のシステムはわからないが、チームバトルは間違いなさそうなので、ブルーマリーvs96チームで見どころを見てみよう。


マリーズスパイダーに似てると思いません？これ。

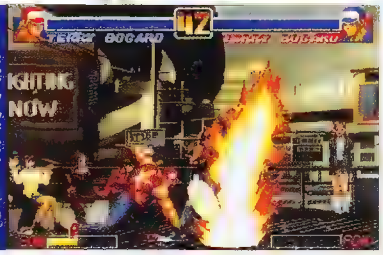
vs主人公チーム

まず思いつくのは、大門との投げ合戦。柔道とコマンドサンボ、どちらが勝つのか？また、マリーに対する紅丸の反応は？


女性キャラの登場を、この紅丸がほっておくわけがない！

vs餓狼チーム

出身が同じゲームのチームだけに、ストーリーのつながりが気になるところだ。


RBスペシャルではテリーとうまくいってたっぽいが…。

vs怒チーム

暗殺術を使う怒チームに対し、父と恋人を暗殺者によって殺されたマリーが、どのような戦いを交えるのか？

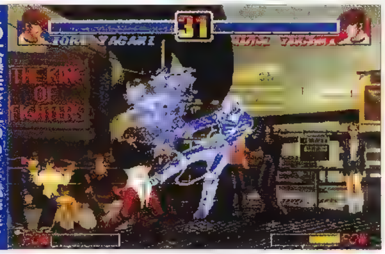

ハイデルン流暗殺術の怒チーム。マリーはどう思うのか？

vs女性格闘家チーム

同じ女性として、このチームがマリーを、またその逆でどう意識するのか？

vs八神チーム

俺のブッ飛んだ性格と強さに、マリーは闘っていけるのか？


この大暴走を止めることができるのか？

vsその他

他のキャラについても、いろいろ興味は尽きないところだ。みんなもKOF97を期待しつつ、いろいろ想像してみよう。

次号予告

次号、ついに新チームの全体像が明らかに！ファミ通、ネオジオフリークの票の行方は？そしてSNK広報・高津さんの見解はいかに？


ART
アートあこがれ
平成9年4月生徒
願書受付中
◀ SFX特撮科
モーションキャプチャー・ロボ
コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。ご希望の方は下記住所へ





CAPCOM
SEGA SATURN
地球存亡をかけた壮絶な戦いの幕が、今、開く。
CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS
同時発売
55,555セット
超限定版
THE LIMITED EDITION
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 ℻ 03-5950-4820
★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付★
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946−6659 東京(03)3340−0718
札幌(011)281−8834 仙台(022)214−6040 名古屋(052)571−0493
広島(082)223−3339 松山(0899)34−8786 福岡(092)441−1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ
最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/
カプコンのオフィシャルファンクラブ・カプコンフレンドリークラブ 1997年度会員募集中!!
入会申込み・お問い合せは、TEL06(948)0555まで!!
GAMESHOW
東京ゲームショウ'97春
●1997年4月4日(金) ビジネスデー(特別招待日)
●4月5日(土)・6日(日) 一般有料入場日
会場：東京ビッグサイト
(東京国際展示場)東ホール1.2.3.
サイバーボッツ
— フルメタルマッドネス —
セガサターン用ソフト／対戦格闘
3月28日発売／標準価格5,800円(税別)
よりなめらかなグラフィックで楽しむことができます。
●シリアルナンバーつき豪華パッケージ
●サイバーボッツゲームソフト(特別ジャケット)
●デラックスシークレットファイル(オールカラー48ページ)
●オリジナルパノラマシート
標準価格7,800円(税別)
©CAPCOM 1994, 1995, 1997 ALL RIGHTS RESERVED



©SNK 1996

ゲーメストムックの数あるラインナップに、ついにあの大物シリーズが帰ってきた!!個性的なキャラクター総勢19人が繰り広げる熱い闘いを彩るために、膨大な技の数々を分かりやすく解説した完全技表だ!!

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』グラフィカルマニュアルここに登場。君のその手で掴み取れ!!

GAMEST MOOK リアルバウト餓狼伝説スペシャル グラフィカルマニュアル

NOW ON SALE!! 980YEN

PlayStation

VIRTUAL 飛龍の拳

バーチャルひりゅうのけん

NEWSYSTEM



新たなる激闘

君のハートを熱くする格闘進化論

あの飛龍の拳が、3D格闘のイメージを一新!
投げ、対空、連続、必殺技、闘気、コンビネーション、ディレイ、キャンセル
そして○○○技…次なる感動がここから始まる!



鮮やかな攻守逆転の返し技
スーパーディフェンス!

攻撃を読んでかわすカウンター
スーパーテクニック

投げ技、間接技等々
豊富な技のバリエーション

一撃必殺の秘奥義
シークレットバスター

さらなる可能性を求め、進化し続けてきた「飛龍の拳」シリーズ最新作がついにベールを脱ぐ!
鮮やかな形勢逆転技のS.ディフェンス、S.テクニック、多彩なバリエーションを持つウルトラコンボ、
3D空間を自在に動く回り込み、サイドステップなど本格派テクニックで、激しく熱いバトルを展開する!

選べる3つの格闘モードで燃えろ!!
簡単操作でスピーディーな猛攻と爽快な勝利が味わえるエキサイティングモード
白熱する攻防戦で微妙な駆け引き、テクニック重視のエキスパートモード
心眼の導きと最強の秘奥義(シークレットバスター)で他にない新感覚の飛龍モード

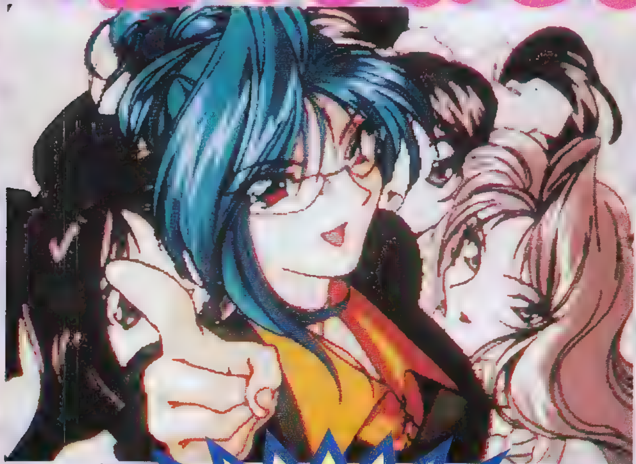
プレイステーション用ソフト 本格3D対戦格闘ゲーム
今春発売予定 予価5,800円(税別)



ELECTRONIC ARTS™
「獣神珠」を集めよ！
見事八つ揃えた者には
富と自由をくれてやる！
羅媚斗
RABBIT
最大4キャラが画面狭しと激闘！
●プレイヤーキャラ2体に加え、パートナーとなる獣神（動物霊）が呼び出せる。攻撃の手助けをしてくれたり、守ってくれたり、奇想天外なアクションが展開。
●必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第ではオリジナルの連続技を組み立てることができる。
●上段ガードの一種として、従来の「受け止める」防御ではなく、『紙一重でかわす』『避け』を導入。硬直時間が短く、攻守入れ替わりのテンポが早い。
企画・制作 株式会社アイオーン
発売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
©1997 Electronic Arts.

こんなにキモチいーの久しぶりだもん！ ゲーメストムックVOL.70

「雀々しましょ、恋こいしましょ」



原画＆設定資料集

ラブリーポップ麻雀「雀々しましょ」、スーパーリアル花札「恋こいしましょ」の豪華2本だて！MSQKISS、天竺高校、本木泰々、西田みか…すべてをここにみせます。イベントシーングラフィック、未公開の設定原画を多数掲載！開発スタッフ、デザイナーのインタビューはもちろん、キャラクター声優さんも紹介しちゃう！

3月19日(水)
発売予定
予価2000円





熟成の極み。

'97 GAMEST MOOK

大器晩成ス。



帰ってきた！！ついに帰ってきた！！発売延期の悲しい告知からはや3ヶ月。カレーが一晩寝かせると美味しくなるように、主役は引っ張るだけ引っ張って登場するように、家宝は寝て待てのようにいぃぃいっ！！とにかくアイランドムックがこの春、スーパーパワーアップして登場だ！！君たちの春を華麗に彩る花満開ムック近日発売！！編集部にて鋭意制作中！！

ゲーメストアイランド Mook

しあわせの国から 96年度版

3月
発売希望！！
価格未定！！

超本格的アニマルレース!?

アルマジロレーシング

ゴロゴロゴロゴロ荒野を転がる、オイラは南米の暴れん坊。今日もゴロゴロ、明日もゴロゴロ。明日は10倍転がってやる!

担当：青１マナでぐるぐる君

※アルマジロ[armadillo]
貧歯目アルマジロ科の獣。背面は多くの骨質の小板からなる甲羅で覆われ、歯は不完全。穴掘りがうまく、屍肉や小動物を食べる。数種あり、ミツオビアルマジロは危険に際し体を丸めて球状になるので有名。中部及び南アメリカ産。（広辞苑より）

キミはある日目覚めると、一匹のアルマジロになっていたらどうする?そして、永遠に走り続ける運命だとしたら、素直に受けとめられるだろうか?これは、そんな運命をリアルに描いた衝撃の問題作である!

…というのはウソ。アルマジロを転がしてレースをしちゃおうっていう、軽いノリの新感覚アニマルレーシングなのだ!イエ〜イ!

オイラは南米の暴れん坊!

つーことで、このゲームがどんなゲームなのかは、冒頭を読んでもらえれば理解できるでしょう。そう、あの動物園でしか見たことのない、アルマジロとなって、レース場をグルグル走り回るのだ!

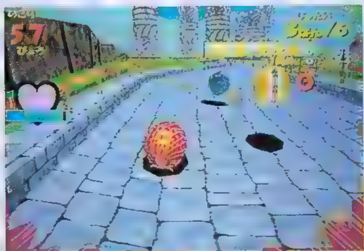
この業界、F1レーサーやパイロットなどいろいろあったけど、まさかアルマジロにまでなってレースをするとは思いもしなかった…。そう考えると、業界初のアニマルレーシング!さすがナムコ。目の付けどころが違いますな。

さて、前置きはこのくらいにしておいて、実際ゲームはどんな感じなのかを説明しておこう。

説明も何も、トラックボールをひたすら転がすだけ。そう、何も考えずにがむしゃらに転がすだけだ。

まあ、コースらしきものやゲージがあるんで、誘導してやる必要があると思うんだが、気にすることはないでしょう。おもいっきり転がして、みんなでハッピーになろう!

「アルマジロレーススタート!」てな感じですかね。



おお!転がるアルマジロ発見!これぞアルマジロって感じ。



泳ぐアルマジロー（アルマジロって泳げるんだ…）



なんか鳥さんにつかまってますけど、気にせずゲーム続行!





力いっぱい転がす!さあ前進だ!

わかりやすい、面白い!

ARKANOID RETURNS

いよいよ攻略スタート。今回は各アイテムの紹介と、ステージ攻略をバッチリやってくぞ!

担当:がっちん

アイテム リスト

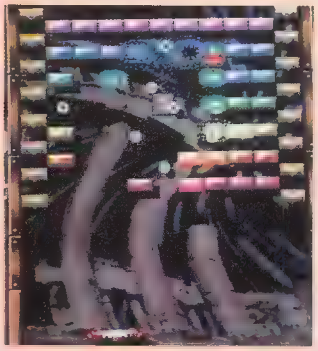
L レーザー LASER

バウスが変形して、ボタンを押すことによりショットを発射できる。



D ディスラプション DISRUPTION

アイテムをとった瞬間、エナジーボールが8つに分裂。



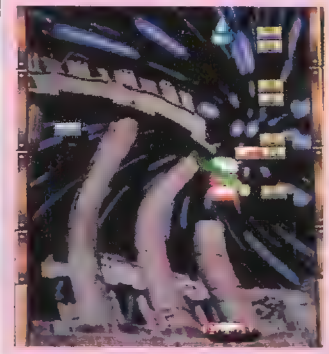
B ブレイク BREAK

フレームの左右のシャッターが開き、その面を脱出できる。



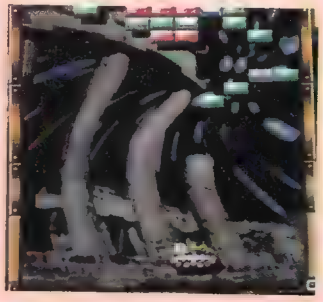
M メガボール MEGABALL

エナジーボールが、緑色の尾を引く貫通性の高いボールになる。



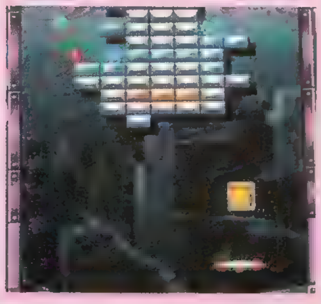
C キャッチ CATCH

エナジーボールをキャッチし、ボタンでサーブすることが可能。



S スロー SLOW

エナジーボールのスピードが3段階遅くなる。



G ギガンティック GIGANTIC

一定時間エナジーボールが大きくなり、ブロックを一気に破壊できる。



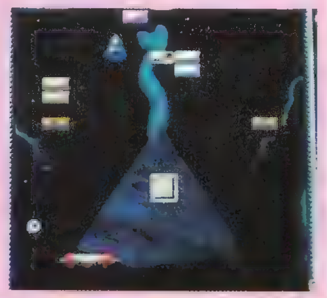
T サンダー THUNDER

バウスの左右にプラズマ状に光線が伸び、1回限定で打ち返してくれる。



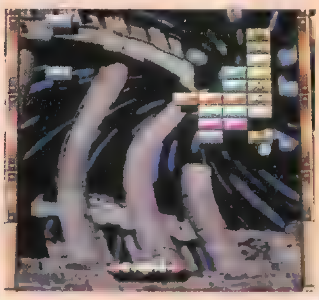
P 1UP ONE UP

これをとったプレイヤーのストックが1機追加される。

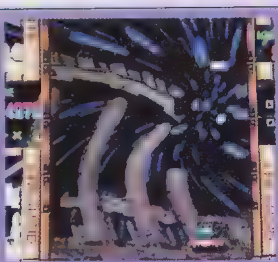


E エキスパンド EXPAND

バウスが1.5倍の長さになり、続けて取ると2倍の長さに。

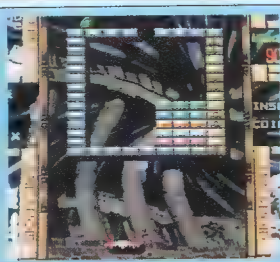


各ステージ紹介○目指せ50面！



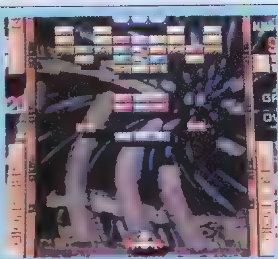
STAGE1

まあ、とりあえずスタートだ。ボールを打ち返す方向を制御するのは意外と難しく、自分の思い通りになりにくい。早くその感覚をつかんでいこう。



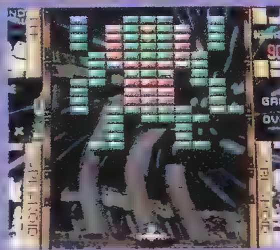
STAGE2

初めからサイドを狙い中に入れ、アイテムを期待してもいいが、まだ銀色（灰色）のブロックは耐久力が少ない。よって、下から地道に崩したほうが安定だろう。



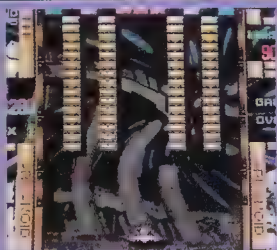
STAGE3

この面も一番手前のブロックを先に崩してしまったほうが楽だ。上のほうはメロディブロックが邪魔するが、クリスタルブロックには確定でアイテムが入っているぞ。



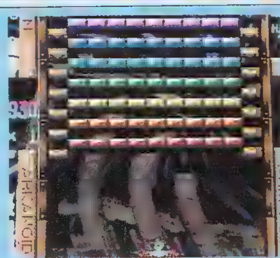
STAGE4

上に2つだけある黄色いブロックは破壊することができないブロック。これはアルカノイドの伝統だろう。それ以外はまったく問題はない。サクッといこう。



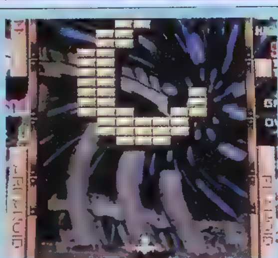
STAGE5

画面の真ん中の細い3つのブロックでアイテムを収集したい。キャッチかレーザーなら申し分ないところで、最低でもエキスパンドが欲しい。



STAGE6

この面は、サイドから切り崩してボールを中に入れ、ディスラプションで一気に破壊していこう。まあ、普通にプレイしていってもOKだ。



STAGE7

三日月をかたどったブロック構成。やはり、スピードが上がる前に下方を崩したほうが楽だろう。あとは気を抜かずに崩すこと。



STAGE8

今度はかたつむりの形をしたブロック。手前と左方に銀色の硬いブロックがあるので、メガボールかギガンティックで貫通させたいところだ。



STAGE9

この面は上から崩してもいいだろう。ただ、十分にハマるほど銀色ブロックの耐久度は高くない。いきなり崩れてボールが抜けてくることをつねに意識しよう。



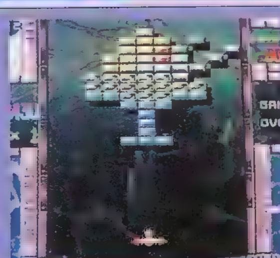
STAGE10

この面も貫通弾が効果的。アイテムに恵まれれば一気に勝負をつけられる。ほかに、確定でブレイクがあるので、さっさとクリアするも良し、稼ぐも良しだ。



STAGE11

これと言って特徴はない。集中力を切らさずに確実にクリアしていこう。まだ先は長いので、単純なミスで残機を減らさないようにしていこう。



STAGE12

クリスタルブロックが大量にある面。サンダーは、ほかのパワーアップアイテムと共有できるのでうまく利用していこう。事実上の1UPともいえる。

「やさしい」クリアを目指せ

マジカルドロップ
Magical Drop 3

まずは基本になる連鎖を覚えよう。手先を器用に動かせるように練習だ!

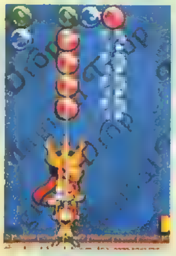
担当：P・鈴木

今回のテーマは「連鎖」

さて攻略第1回の今回は、まだマジドロに慣れていない人のために「連鎖講座」を開いてみようと思う。慣れている人も復習していくといい。

レベル1
連鎖って何?

連鎖とは、1組の玉（ドロップ）を消した（縦に3つ以上並べた）後、一定時間内に他の玉を消すこと。玉を消したときの効果音（チャーンってやつ）の音が少し高くなり、画面内に2連鎖と表示されれば成功だ。


1組の玉を消している最中に他の玉を消そう。

レベル2
連鎖をすると、どんないいことがあるの?

連鎖をすることで得られる特典は次のとおりだ。

●玉がせり下がってこなくなる

どのモードを選んでも、一定時間ごとに上から玉が迫ってくる。1組1組消していったのでは、迫りくる玉の速さに間に合わないだろう。

そこで連鎖を行ってみよう。連鎖を続けている時間内は玉が迫ってくることはない。連鎖をしている時間内は玉を消し放題というわけだ。

●相手に玉を送れる。

対戦モードのときのみだが、連鎖数に応じて相手の陣地に玉を送ることができる。連鎖なくして相手陣地に攻撃することはできないのだ。

●スコア（得点）が高い
●段位が上がる
●心地よい音とともに優越感に浸れる

こんなメリットがあるのだから、連鎖を使いこなさないわけにはいかないぞ。

どうやって連鎖すればいいの?

それでは具体的に連鎖をする方法を説明していこう。

レベル3
基本を教えてくださいな

連鎖にも2種類ある。1組の玉を消すことで勝手に連鎖が始まる、パズル的要素の強い「自動連鎖」、そして自分自身が玉を続けざまに消していく、アクション性が強く、一般に「後付け」と呼ばれる「手動連鎖」。

どちらが基本として覚えやすいのかというと、やはり頭を使わずに素早く玉を消していける手動連鎖だろう。まずはその方法を知ろう。

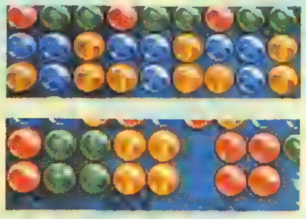
レベル4
手動連鎖を教えて

まず、1組の玉を消す準備をしよう。でもまだ消してはだめ。少し考えてもらおう。

その考える内容とは、消そうとしている玉の近くで、もう1組の玉が消せるかどうか。頭の中で整理して、「これを消したらこう動いて、その次にこの玉を取って…」というようにシミュレーションを1回してみよう。


この黄を消したら左の黄を消して…赤…緑…。間に合うかな。

頭の中でまとまったら、いざ実行! 手先を器用にしておかないと、思った通りに動かせないのだ。練習して、イメージ通りに動かせるようになっておこう。


上が2個1個、下が2個2個。

この方法で、ある程度（5連鎖くらい）まで連鎖させていくことが可能なはずだ。

レベル5
でも限度があるよ!
もっと連鎖させるためにはどうすればいいの?

確かに、頭の中でシミュレートしても、必ずどこかで手詰まりになる部分がある。さらに連鎖をするにはどうすればいいのか、悩んでしまう人もいることだろう。

答えは簡単だ。連鎖するための下準備をしてしまえばいいのである。

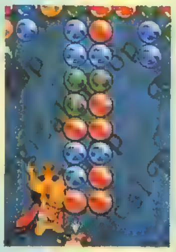
レベル6
下準備ってどうやんの?

玉は縦に3つ以上並べると消えるよね。ということは、隣り合うように同じ色の玉を2個・1個、もしくは2個・2個用意させておけばいいわけだ。

この準備をした後に連鎖を狙ってみよう。1組消したらすぐに近くに準備してあった玉を取り、消す。再び移動して…これを繰り返すだけで、2ケタ以上の連鎖をすることもたやすいはずだ。


あとは順番に消していくだけ。

さらに大連鎖をしたい人は、2個・1個のグループを縦に、しかもその仕込みを何列も作ってみよう。20連鎖以上の大連鎖が望めるはず。ただし準備をしている間は玉がせり下がってくるので、ゲームオーバーになってしまう可能性もある。気をつけよう。


これが理想。いっぱい作ろう。

レベル7
下準備をしているほど時間が残ってないときはどうしよう?

レベルが上がるにつれ、追いつめられる場面は増える。そんなときには連鎖の準備をしている時間など残されてはいない。これは困った。なんとか玉が迫ってこないように時間稼ぎをしたいところだ。

細かい時間稼ぎテク

同じ2連鎖なのに、わずかに「連鎖可能時間が長かった」ような気がするときはないだろうか。それは知らないうちに連鎖可能（継続）時間を延ばしているからだろう。

レベル8
連鎖可能時間を延ばす? どうやんの?

まずは連鎖が可能である時間はどこまでなのかを知ろう。

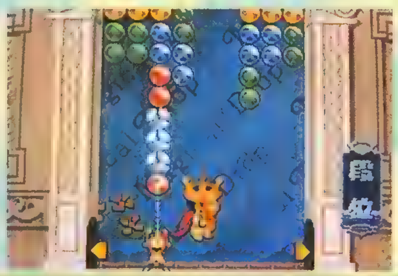
①組の玉を消す。
②玉は点滅した後、消える。

普通はこの"玉が消えきるまで"が次の連鎖を受けつけている時間になっている。ところがまだ続きがあり、③もし消えた玉の下に他の玉があった場合は、詰めるような形で上へあがる。


このグラフィックが消えるまで。

実はこの玉が詰められる時間まで、連鎖を受けつけているのである。

ということは、1組の玉を消した後は、すぐに玉を置いておけば時間を延ばせることになる。連鎖ができるように準備されていればなおいいだろう。準備されていなくても、強引に連鎖を作ることができるはずだ。


こうやって玉を置けば、わずかな時間だがゆとりが出る。

レベル9
強引に連鎖を作る?

例えば写真のような状況があったとしよう。玉を消した瞬間に、すぐ左にある黄色の玉を取り、消した玉の上へ置く。さらに右にある玉も取って重ねれば、立派な連鎖になるわけだ。時間稼ぎテクを利用した良い例といえるだろう。


素早い手さばきが必要になる。

さて、時間稼ぎテクニックと直結しているのが、前に述べた自動連鎖。知らなくても特に不利になるわけではないが、知っておけば心強いはず。

レベル10 自動連鎖も教えてくださいな

玉が消える法則の1つに、「玉が消える際に、同じ色の玉が隣接している場合は一緒に消える」というものがある。これを利用して作る連鎖が自動連鎖というわけだ。自動連鎖の準備のしかたは、文章だと分かりにくいので写真を見てもらうことにしよう。

この自動連鎖のメリットは、長い間時間稼ぎができるということ。追いつめられてしまったときに効力を発揮できることだろう。自動連鎖を行っている時間で手動連鎖の準備をするのだ。

ここまで覚えれば、マジドロ1人用モードのやさしいレベルは余裕でクリアできるはずだ。がんばろう。


こうやって黄色を消せば、勝手に青も消える。


この青を消せば赤が消えるから、


緑を持ってきて置いておく。この時間で連鎖準備をしよう。


スペシャル玉を消すと…、


画面内の青は全部消える。

だ○吉・なお○のおまけコーナー

●追いつめられるまではスペシャル玉を使わない

今回のスペシャル玉は普通の玉と一緒に持つことが可能だ。スペシャル玉を消せば、画面内にある同色の玉をすべて消すことができるので、非常時までとっておくといい。

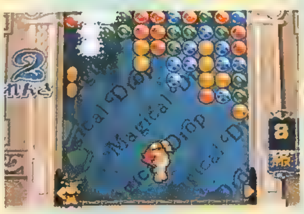
●玉を消した列の玉は、玉が消えるまで取れない

これも文だと分かりにくいので写真参照のこと。


この状態のまま緑を消してしまうと、上にある赤が取れない。左に1個ある緑も取っておこう。

●1人用モードは右の壁と左の壁の間をワープできる

連鎖に困ったときに利用すると、周りのギャラリーから「あいつ、上手だよ」との評価を受けやすい。


連鎖中。黄色を取ったらすぐワープしよう。


反対側にある黄色に置けば、連鎖を続けられるぞ。

●隣りあった同色の玉は一緒に消えてしまうことを忘れない

連鎖を狙う人は覚えよう。


これだと黄が全部消えてしまう。


こうやって消せば連鎖が狙える。

●急ぎすぎて連鎖が同時消しに化けないように注意

時間稼ぎテクを使う人は特に注意したほうがいい。

●あれっストレングス!?

どこにいるんでしょうねぇ。次号で教えてあげるよ。



愛と～勇気と～松本～。



担当：ももやん　

あのタイトーの、本格的ポリゴン対戦格闘「ファイターズインパクト」が、バージョンアップしてゲームセンターに再び登場するぞ。その名も「ファイターズインパクトA（エース）」だー

今回のエースでは前作のボスキャラであった5人が使えるほか、システム面でも大きく変化しているので、まずはシステムから説明していこう。ボスキャラが気になる人は、隣のページをじっくりと読んでくれ。

新システムがエース流！

キャラクター以上に変更が大きいのが、システムに関する部分。追加されたり、なくなったり、操作方法が変更されたりと意外に多いので、前作と比較しながら説明していこう。

●Sボタンの使い方が変化

今回はSボタンでガードができるようになった。レバーでもガードできるのであまり必要なさそうだが、レバーでガードするより簡単だったりする。

●ヒートモードがなくなった

技を繰り出すことによって連続技になった、ファイターズインパクト独特のシステム「ヒートモード」がなくなってしまった。これによってスピード感は失われてしまったが、気絶することもなくなったぞ。

そんなわけで、前作で覚えた連続技はほぼ使えないと思ってほしい。

●投げに関するシステムが変化した

投げに関しても、変化がある。まず一つは、投げに隙が生じるようになったこと。投げるリスクができるようになったのだ。

もう一つは、投げ抜けができるようになった。操作は、相手の投げに合わせて、Ⓟ+Ⓢボタンだ。今回は、投げに対して厳しくなったといえよう。

●新システム「フェイクダウン」とは？

相手の攻撃を受けた瞬間に、3ボタンを同時押しすることによってできるようになった「フェイクダウン」。これは簡単に説明してしまうと「連続技防止システム」だ。これを使うと攻撃を受けた瞬間に自分から倒れ込んで、相手の連続技から逃げられるようになるのだ。自分から倒れ込んで素早く起き上がり攻撃を出せば、反撃のきっかけとなるに違いない！

●新システム「エースガードキャンセル」とは？

相手の攻撃をガードした瞬間に、特定のコマンド（全キャラ共通）を入力すると、ガード硬直をキャンセルして技を出すことができるのが、このエースガードキャンセルだ。

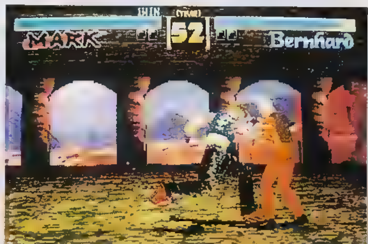
ガードキャンセル時に出る技はキャラによって違うが、性質はほぼ同じ。ヒットすれば相手はダウンせずによろけるので、反撃のチャンスとなるぞ。



投げを同時に入力すれば、投げ抜けが成立するぞ。



ガードした瞬間にコマンドを入力すると…、

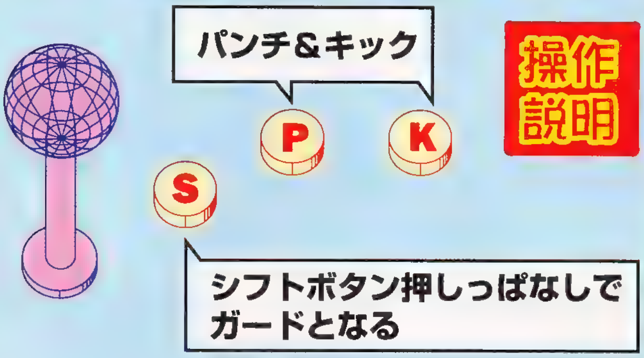


素早く反撃だー（相手はよろけるので、コンボにつなげー）



ダメージを受けた瞬間にボタンを全押し！緊急回避だ！

操作説明



「エースガードキャンセル」 相手の攻撃をガード時に←↙↓+Ⓟ

「フェイクダウン」 相手の攻撃を受けた瞬間にⓈ+Ⓟ+Ⓚ同時押し

「軸ずらし」 Ⓢ押したままレバー↑↑or↓↓

ニューゲームジャングル

遂に使用可能！ボスキャラ紹介

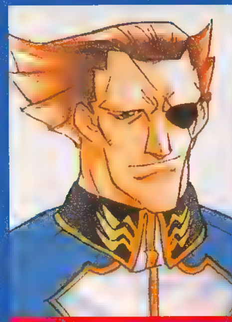


ホイホイ

MAIN STYLE「プロレス」

お中に「29」（にく）のペイントをした、超肥満体のプロレスラー「ホイホイ」。

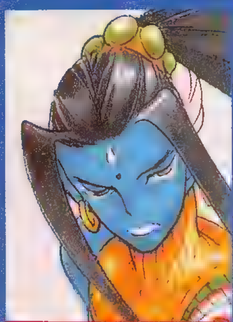
大きな体のせいで素早い動きはできないが、パワーまかせの投げや、巨体を使った攻撃は強力だぞ。



ラウール

MAIN STYLE「空手」

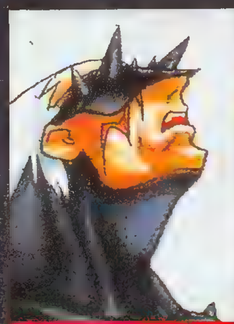
ちょっぴりキザな空手の使い手「ラウール」。彼の空手はパワー、スピードともにベルンハルトのそれを軽く凌駕する。恐ろしいほどに技がつながるので、使いこなせれば、強力なキャラになるだろう。



ファラハ

MAIN STYLE「八卦掌」

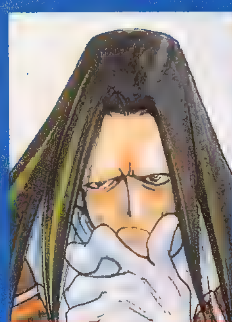
ほかのキャラにはない、新しい流派「八卦掌」を使う「ファラハ」。彼女は移動に特徴があり、レバーを入れると、円を描くように移動するのだ。慣れないとかなりクセの強いキャラとなるだろう。



バラゾック

MAIN STYLE「総合格闘技」

盲目の戦士「バラゾック」。総合格闘技というだけあって、いろいろなキャラの技をもっている。また特殊な能力として、バトル中に受けた技を覚えることができるのだ。どうなるかは、次号を待とう。



Dr.ウィズ

MAIN STYLE「幻術」

相手を幻覚の世界に引きずり込み、相手と同じ姿で闘う「Dr.ウィズ」。この説明通り、このキャラを使うと対戦相手に変身してしまうのだ。よって、全キャラのコマンドを覚えていないと、このキャラはオススメできないぞ。

Dr.ウィズ vs Dr.ウィズの場合は？

相手に変身するDr.ウィズ。では、相手がウィズの場合どうなるのか？そのときは、全キャラのなかからランダムで選ばれるのだ。ウィズが闘うことはないみたいね。

次回予告！



デブブ～ンプヨンプヨンパパパヤ～ボインボイン。ホーネットのバカは簡単に倒しちゃったんで、今度からはボクチンが世界最強デブ～。

次号はコマンドオンパレードデブ。担当が手を抜こうとしてるデブ。いかんデブ。

旧キャラだってエースだぜ！

旧キャラにも多くの変化が見られるようになったが、基本的には前作と同じ。

変わったところとしては、各キャラ、各流派に新技が加わったことと、キャラの色が変化したくらいだ。ただ全体的に派手な演出が加わったので、新しく見える。まあ、新技といっても、ほとんどがコンビネーション（ⓅⓅⓅⓀなど）なんで、すぐにわかると思うけど。

もちろん旧技のほうもいつも通り使えるので、安定して活用していこう。加えて新技を覚えていけば、さらにパワーアップするぞー

コナミスポーツ体感ゲーム最新作だ!

HANGPILOT™

第1弾は、マリンスポーツであったが、今度は海から空へ！ハンググライダーで大空を飛ぶことを体感できるのだ！

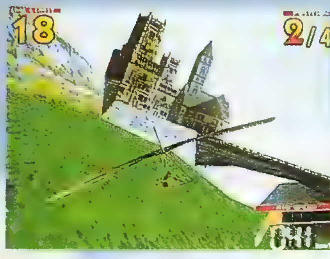
担当：ずるずる

（開発中につき画面および内容は変更されることがあります）

心地よい浮遊感を味わおう!

昨年、海のスポーツを題材にしたゲーム「ジェットウェーブ」を登場させたコナミが、今度は海から空へ目を向け、滑空を楽しむスポーツ、ハンググライダーを題材にした「ハングパイロット」を登場させる―もちろんこのゲームも体感ものだ!それがどんなものなのか、見ていこう!





地形がライバルになる以外に建物もまたライバルになる!

ハンググライダーというと、高いところから飛び出し、大きな翼で大空へ滑空するスポーツ。動力はなく、上昇気流を掴んで飛び続けるものだ。

無動力となると何もしなくてもいいのかな?と思うのだが、自転車のように自分の力で動力を得るようなことはせず、ひたすら浮遊し続けていればいい。そのあたりはスキーに近い感覚かも。

自分はコントロールのみに集中すればいいのだ。

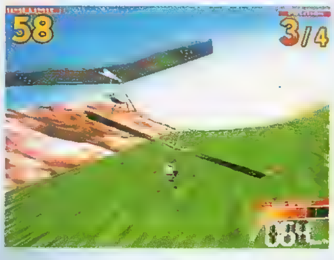
ハンググライダーの浮遊感が、そこで味わえるのだ!

ここが体感できる!

ハンググライダーというものを見たことがある方はわかるだろうが、大きな翼の下に三角形をしたバーがあり、そこに両手を乗せ、身体をハーネスで機体にぶらさげ、身体を左右に振ることで方向を変え、前後に動くことで高度を変えるというスポーツだ。

この「ハングパイロット」は、そんなスポーツを題材にしている。となれば気になってくるのはそのコントロール方法だ。

下にある筐体写真を見てもらうと、上からバーが出ているが、それが手を乗せるところで、下にある台座が足を乗せるところになっている。これでコントロールをする!



こ〜んな接近もある!あぶないって!寄るなーっ!

この操作系により、手と足をダイナミックに使い、ハンググライダーで大空を浮遊する感覚を味わえるようにしているのだ。

体感はその操作系以外にも、正面と下方を見ることができる2つのモニターシステムでも味わえるのだ!

より視野を広げることによる効果もまた抜群だ!

とにかく考えられたコントロールシステム!

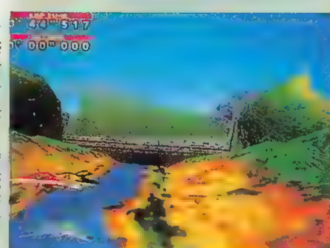
さてこのゲームのコントロール方法だが、手でハンドルバーを前後に動かし、上昇、下降を行い、足（下半身）でステップを左右に振り、機体のバランスを変え、左右にターンをするというもの。非常に簡単?である。

これらを駆使していく中で、視点（パイロットビューとビハインドビューの2つ）を変えたり、下モニターで地形を読みながらプレイをしていく。

なおスピードのコントロールは、ハンドルバーによる前後の動作で行う。ちなみにブレーキは…大気との抵抗がそれとなる!急ブレーキは…。

これはこれで慣れがかなり必要になりそう…。





これが下モニターの映像。下の地形の状況が把握できるのだ!

ゲームの内容だが、飛べるコースは全部で3つ存在する。

1つは初級コースで、障害物がなく、操作に慣れてもらおうというモードだ。

1つは上級コースその1で、障害物を設定することで、高度やコースの展開を覚えてもらおうというモードだ。

残る1つも上級コースとなっている。

操作に慣れる段階の初級コースでは、正面のモニターをメインに見ていけばいいが、上級コースともなると、障害物の有無などを把握するため、下モニターを使うことになる。

このあたりが、このゲームの攻略ポイントになりそう。



だから危ないっつうの!ジャマだからどいてーっ!

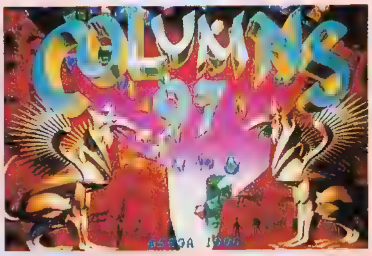
光と闇 神秘のパズルゲーム
COLUMNS '97

©1997 SEGA

己の敵は己。「あわてず、ねらわず、あきらめず」がコラムスの極意なり。

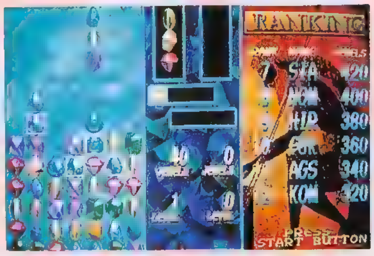
担当：きらり屋

あまりに有名なセガのパズルゲーム、あのコラムスが新しくなって帰ってきた。それも業務用パズルゲーム史上最高の高解像度の映像で。



色鮮やかな画面で、名作コラムスが再びやって来た。

コラムスといえば色鮮やかな宝石を連想する人も多いのではないだろうか。今回のコラムスは新しくなるに当たって、6種類の宝石、アイテムなどすべてポリゴンで再現されている。輝きをたたえながら、滑らかな回転運動をしつつ落ちてくる美しい宝石は、見ていてなかなか気持ちがいい。画像の細かさは、過去のパズルゲームの4倍以上（当社比）とのこと。



イージーでヒントが出るのも、お馴染みの通りだ。

ゲームのルールは、かつてのコラムスと何ら変わった点は無いが、コラムスを知らない人（あるいは忘れてしまった人）にもわかるように、どんなゲームなのかをちょっと説明していこう。

コラムス'97 ルールと操作説明

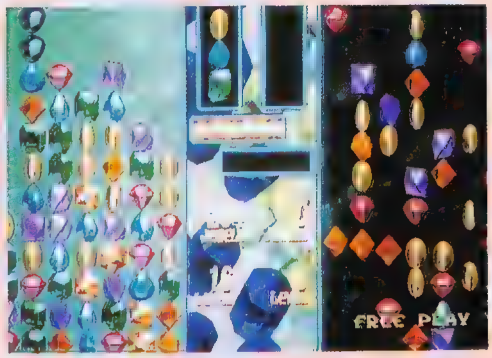
基本ルールは、上から落ちてくる宝石と同じ色の宝石を3つ以上並べて消していく。誰でもすぐにプレイできる簡単なルール。

操作はレバーで左右の移動、ボタンで宝石の並べ方を替える。同じ色の宝石の並べ方は縦、横、斜めのどれでも消すことができる。

一定量の宝石を消すと、魔法石が出現する。これを置くと、置いた宝石と同色のすべてが画面上から消えるという便利なシロモノだ。

この便利な魔法石の効果を、一度の出現で二回使用することもできる。魔法石の出現時に、画面上部で切断するのだ。

画面の上のほうまで宝石が詰んでいるときなどでも、粘って魔法石を出せれば一気に復活することも可能なので、諦めずにあがこう。



魔法石を画面上部で、うまい具合にカット！



そうすれば上からボロッと、もう一つの魔法石が。

前作コラムスとの違いは色々 段位認定システムでさらなる高みを目指せ

旧コラムスではフィールドが6列だったが、'97では7列になっている。フィールドが広くなったことで、より連鎖が発生しやすくなっているのだ。

そして大量連鎖が発生すると、ただちに隣のフィールドでリプレイされる。1人プレイ時のみではあるが、大量連鎖の快感をもう一度味わえるというわけだ。

プレイが終わると、段位認定システムにより腕前を判定される。知恵、努力、勇気、技量、運といった5つの要素で構成されたグラフが、中央に表示される。そしてさらに、レベルにあわせたアドバイスが伝えられる。

コラムス'97では、CPUが毎回「最適な次の一手」を計算している。そしてプレイヤーが実際にどこに宝石を落としたかを見て、上手さを判定しているのだ。



5角形グラフで判定。どうやら勇気が足りないらしい。

5つの要素について、プレイ中の何が関係しているかを大まかに言うと、まず知恵は2連鎖以上宝石を消したり、最大連鎖が1連鎖の配列で1回に4個以上宝石を消したときなどに値が上がる。努力は純粋に消した宝石の数で、勇気は高速消し1回につき値が上がる。技量は魔法石を使用したり、画面の一番上で切断したり素置きすることにより、運は連鎖や全消しによって値が上がって、それぞれ5角形グラフに表される仕組みになっている。

そしてその5つの要素を総合して計算し、段位が決定されるのだ。



連鎖して、運の値が上昇中。

君は歓びの歌を聞いたか!?

一定個数の宝石を消すと超高速モードに切り替わる。イージーではレベル67、ミディアムでは72、ハードでは77で残像付きの超速度で宝石が落ちてくる。それと共にBGMは、第九（歓びの歌）に変わるのだが果たしてそこまで行き着くことができるだろうか？

"弱き者、豪血寺の名を語るべからず"
世界有数の財閥である豪血寺一族には、この家訓に従い、6年に1度次期頭主決定戦を開催するしきたりがある。
この闘いで優勝した者は一族の頭主となり、豪血寺全てに於ける絶対的な権力と莫大な財力を握る事になるのだ。それは即ち、親が子を、子が親を倒すという凄まじい骨肉の争いに至る事を意味していた。
昭和の初めより行われてきたこの決定戦ではあるが、その実、頭主になった人数というのはそう多く無い。と言うのも、毎回、ほぼ同じ人物が頭主の座に就いてきた為である。
その人物とは、当年取って齢百になる「豪血寺お梅」。一時、双子の妹「お種」に頭主の座を譲った事もあったが、すぐに奪還、ここ二十年は辛うじて負け知らずという具合で頭主の座を守っていた。
時は西暦2015年、この豪血寺の頭主制度に一大転機が訪れる。
…事の始まりは、豪血寺お梅とお種の両者による二人頭主即位にある。
「わしら豪血寺一族は殺伐とした醜い争いばかりを続けて来た。しかし、このまま『助け合う心』を忘れていては、互いに潰し合うことで一族を滅亡に導いてしまうと悟ったのじゃ！　そこでわしらは心身一体、二人で一人となって頭主につき、協力して豪血寺を治めていくことを宣言する。」
元々確執のある二人だっただけに、また、共にかなりの高齢で体力の衰えが見られたこともあり、親族の者は「本当に二人が力を合わせるならば」と、その宣言を認めてしまう。
――そして月日は巡り、全世界の豪血寺の血を引く者に「次期頭主決定戦」の知らせが届く時期になった。
「皆も知っての通り、豪血寺頭主に必要なのは強さだけではない。協力する心も必要なのじゃ。よって今回は、二人一組となってわしらに向かってくるが良い。2対2で闘うのじゃ！」
二人ならば、弱り気味と噂されるあの老婆コンビを倒せるかもしれない!!　にわかに喜んだ一族の者は、最後の一文を読んで愕然となった。
「――なお、わしらは二人で一人と宣言した以上、あと一人呼んでペアを組むことにするので、参加者は心すべし！」

タッチミー

GROOVE ON FIGHT™

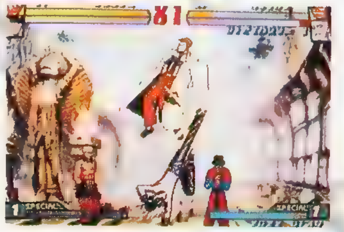
今回はキャラ紹介前編を行わせて頂く

担当：長崎奉行

キャラ紹介 前編の巻

今回からグルーヴオンファイトのページではキャラ紹介を行うが、諸般の事情によりキャラクター紹介・前編の巻だ。
ここにはグルファイの要とも言える、熱きソウルの野郎キャラを集めてみたぞ。なんともムサっくるし…いやいや、闘う男は輝いてるぜ。そんなアニキたちが大集合だ。
次回は残りのキャラ、そして各キャラクターのコンボ技について触れる予定。発売前に予習して、ライバルに差をつけよう。

孤独のバッドボーイ クリス＝ウェイン


ウエイン家伝統のローリングキャノン。今回は対地もアリ。

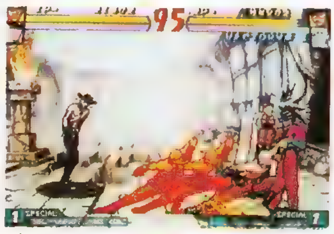


○ライトニングスラッシュ ↓↙←Ⓟ
○ローリングキャノン →↘↓ⓀⒹ
○スパイラルレッグボマー ↓↘→Ⓚ
○対地ローリングキャノン （ジャンプ中→↘↓Ⓚ）
○ヘッドスラッシャー （ジャンプ中↓↘→Ⓟ）
※ライトニングブレイク ↓↓Ⓚ

（職業）バッドボーイ
（出身）USA　18歳
（性格）極悪。
（趣味・特技）恐喝・デスメタル

豪血寺一族シリーズ通して登場している「キース」と「アニー」を両親に持つが、クリス自身はフヌケた両親との縁を切りたがっている。
実は意外なバックストーリーを持つ彼。なるほど、技を見れば何だかキースっぺぇ品揃えである。
さらに、彼の性格から伺える通り、その他の技の数々もかなり凶悪でバイオレント。ヒカリモン上等のナイフ攻撃や、筋金入りのケンカキックなどなど、体つきからは想像できない極悪な攻撃がてんこ盛りダヨ♥

さわやか冒険教授 ラリー・ライト


ダッシュ中に出せば残像が付くドライビングドリブル。



○ライトブラスト ↓↘→ⓅⒿ
○ドライビングドリブル →↓↘ⓅⒹ
○スラストステップ ↓↘→Ⓚ
※ヒストリックモーメント ↓↓Ⓚ
Ⓙが付いている技は、ジャンプ中にも出せます。
Ⓓが付いている技は、ダッシュ中にも出せます。
※マークはストレスシュート技です。

（職業）考古学者で冒険家
（出身）USA　24歳
（性格）明るく爽やかな楽天家。金欲や名誉欲よりも知識欲が強い。
（趣味・特技）バイク、古美術や遺跡発掘などの歴史探究。

父は学者、祖父は武道家。この二人の影響を強く受け、冒険家として世界中を旅する様になる。
非常にスタンダードな性能を持つ、主人公格キャラ。格闘ゲームおなじみの飛び道具にコマンド対空完備と、誰が触ってもそのポテンシャルを手軽に引き出せるキャラだ。

ニューゲームジャングル

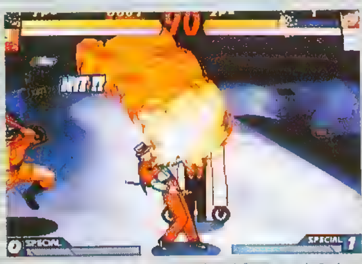
The Ninja Otaku
雪上火澄



（職業）プータロー
（出身地）神奈川県　22歳
（性格）忍者オタク。ノリが軽くてかなりの自信家。
（趣味・特技）忍者の研究（漫画や小説が教材）、テレビゲーム、珍ゲーム収集、珍ジュース収集、珍ラーメン収集

父親も忍者マニアで、火澄の幼少のころから、成長の早い苗木を飛ばせたり、垂れた鉢巻を垂らさないように走らせたり、濡れた和紙の上を破らないように歩かせたりした。

そのような特殊な環境で育てられただけあって、彼も今ではいっぱしの忍者モドキ。素早さにモノを言わせた、連携、連続技がウリである。



めくって何ボの鳳仙火の術。ダッシュからも狙おう。

○忍法影縛り　…Ⓟ
○土蜘蛛の術　Ⓚ2つ押し
○鳳仙火の術　…→ⓀⒹ
○撒きビシ
（バックダッシュ中Ⓟ2つ押し）
○忍法百雷銃
（ジャンプ中…↘→Ⓟ）
※十文字霞崩し　↓↓Ⓚ

「科学教」狗狂者
マックス＝アックス＝ダックス（M.A.D）

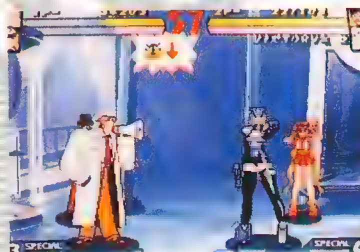


（職業）科学者
（出身地）不明（香港在住）
年齢不詳
（性格）気まぐれ。研究以外に興味がない。
（趣味・特技）実験、発明、実験体の捕獲、妄想

発明品や、白衣の下に隠したメカ腕で攻撃してくる。

その風貌に相応しく、マッドでクレイピーな技の数々を持つ男。

画面奥で待機している時も常に挙動不審で、相棒にするにはちいとばかし冒険かもしれない。



メガホンはⓅとⓀでは性質が変わるぞ。

○マックスメガホン
…ⓅorⓀ
○マックスサーバント
Ⓚ2つ押し
マックススパークラー
…↓…ⓅⒹ
マックスネット
Ⓟ2つ押し
○マックスレイガン
（起き上がりor吹っとび中にⓅ連打）
○マックスドリル
（ジャンプ中…Ⓟ）
※マキシマムサービス　…↓↓Ⓚ

Mr. GAMBLE
ファルコ

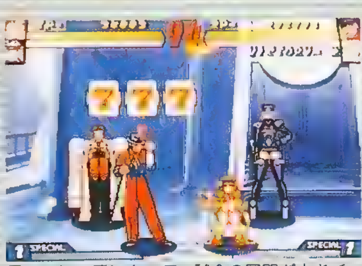


（職業）ギャンブラー
（出身地）ロンドン　70歳
（性格）普段はおどけた感じだが、いざ勝負となると怖い程真剣な表情を見せる。
（趣味・特技）ギャンブル、読心術、観劇

カード、ダイスからマージャンまで、あらゆるギャンブルに精通している。波瀾万丈な人生を送っているようだが、謎は多い。

カードやスロットやマージャン牌などを使用した、トリッキーかつ強烈な攻撃を展開できる。が、その技の数々にはバクチ的要素を含んだモノが多々あるのが彼らしい所か。

特に、スロットは割とイケてる技（？）なので、ヒマさえあればスロットを回しておこう。



スロットの目によって、試合の展開が大きく変わるぞ。

○ブラフシャッフル
…Ⓟ
○フェイスオアバック
…ⓅⒹ
○リバーサルスロット
Ⓟ2つ押し
○インサイドダッシュ
（敵が攻撃中に：…Ⓚ）
※ストーミーポーカー
…Ⓚ

祭り師、轟く
天神橋筋六



（職業）祭り師（花火師、テキ屋、太鼓師など兼任）
（出身）大阪府　32歳
（趣味・特技）酒盛り、祭り、釣り、踊り
（性格）豪胆。一本気で筋の通らないことが嫌い。

仁と義の任侠衆天神橋組組長の長男。いかつい獅子面を被っているが、その素顔は…。

パワーあふれる突進技と、コマンド投げ系の必殺技を備えるゴリ押しファイター。

パワーファイターの例によって、動きはニブいが一発一発のダメージには目をみはるものがある。

技にもユニークなものが多く、3年殺しやストレスシュート技は、見ていて心が和む。



通天六尺玉には、ヒット後にこんなイキな演出があるぞ。

○春夏　…Ⓟ
○秋冬　…Ⓚ
○獅子頭　Ⓟ2つ押しⒹ
○三年殺し　↓↘→…Ⓚ
※通天六尺玉　↓↓Ⓚ

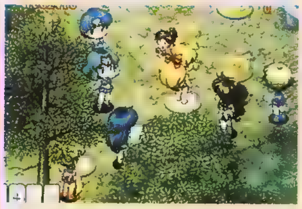
クイズ!! 美少女戦士セーラームーン ～知力・体力・時の運～
土萠邸、出現

前回紹介できなかったシステムについてと、最終ステージを紹介しよう。

担当：KKY-いなりん

まず最初に、前回のカード合わせの紹介について補足しておくことが1つある。プレイヤーキャラ、もしくはすでにパーティーにいるキャラのカードが4枚揃った場合はボーナス点になってしまうと書いた。

実は、新しいバージョンではこのときボーナス点が入ることはなく、カードの揃ったキャラの小さな人形が貰えるようになった。この人形についてはこのあと説明する。


全員が仲間になっている状態なら、必ず人形が貰える。

アイテムについて

このゲームにはプレイヤーを助けてくれるいくつかのアイテムが用意されている。

風船…一定区間をワープすることができる。

牛乳…LIFEを1個回復することができる。

サイコロ…3回だけ必ず6が出る。

人形…登場キャラクターの人形で、その効果はパートナーになったときと同じだが、1回使うと消えてしまう（入手してから最初に出現した敵に自動的に使用する）。

これらのアイテムはマップ上に落ちているものを拾うか、マップ上にあるSHOPで貰うことができる。



SHOPの店員はちびうさとほたるちゃん。

このゲームではすごろくのようなマップに、丸いマスと星形のマスという2種類のマスが存在する。丸いマスのほうはプレイヤーキャラが止まると、普通にザコ敵との戦いが始まる。星形のマスはアイテムが落ちていたり、SHOPがあったり、中ボスやボスがいたりと色々ある。



パートナーになっているキャラの入浴シーンが見られる。

クリアボーナスについて

1つのステージをクリアしたときに、いくつかのクリアボーナスが加算される。

～正答率～

今までクイズに答えた正答率に応じて加算される。

～ライフボーナス～

残りのライフ数に応じて加算される。

～○×ボーナス～

これはステージごとに色々なキャラクターが用意されていて、これを連れてステージをクリアすると加算される。各ステージのキャラクターとは、（住宅街、ネコ）（海底、タコ）（牧場、にわとり）（雪国、うさぎ）（墓場、おばけ）（ピラミッド、ルナP）となっている。

～キャラクターボーナス～

パートナーになっているキャラの数に応じて加算される。

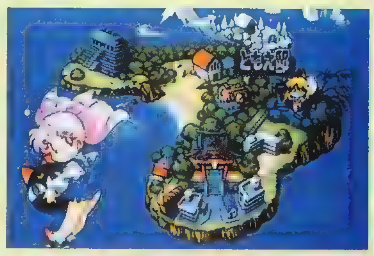


キャラクターボーナスは全員いれば10万点。

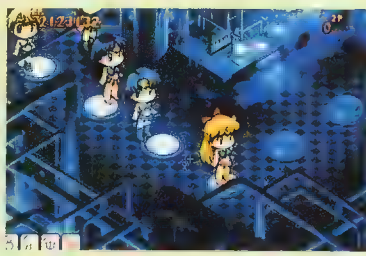
最終ステージが出現

6つのステージをクリアすると、最終ステージの土萠邸が出現する。これについては下の写真を見てもらいたい。

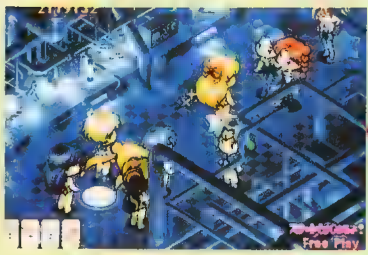
最終ステージ・土萠邸



6つのステージをクリアすると土萠邸が出現。



果たして土萠教授はどこにいるのか?

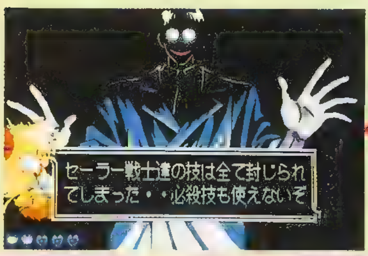


今で倒してきたハズの中ボスが6人登場。


最後の中ボス、カオリナイトを倒すと、



ついに土萠教授を発見。



なんと必殺技が封じられてしまう。

㋘屋宅配便
ミニツアー～第二弾

リポーター：ぴぐ

今春、桜咲き乱れる季節、㋘屋が春の嵐の如く、キミたちの街を吹き荒れる。

といったわけで、4月～5月中旬にかけて「NEO㋘屋月お披露目ツアーinスプリング」と称して、㋘屋宅配便ツアーが行われることになったのは前号、前々号でもお伝えしたとおり。

完全リニューアルを果たし、華々しく生まれ変わった新生㋘屋号を見るだけで独り占めしておくのは気がひけるので、全国のみんなにもぜひ見つめてもらおうというわけだ。

ついでに持って行った㋘屋グッズを配ってくれたり、同行するライターと対戦なんかしたりして、楽しい時間を過ごしてもらえればオイラはすこぶる満足だ。

襲撃予定のゲームセンターは4月30日号（3月29日発売）で発表するので、どきどきしながら待っておくれ。

それでは、本格的なツアーに先駆けて行われた「㋘屋各店舗ミニツアー」の第二弾、名古屋編の模様をお伝えしよう。



してやったりのP・鈴木（右）。とにかく楽しそうだ。

マルゲ屋号で行けなくてゴメン!! ミニツアーin名古屋

さぁさぁ、やって参りました尾張名古屋はしゃちほこの里（?）ってわけで、CHU、P・鈴木、ぴぐの3人は名古屋駅から一路、㋘屋名古屋店へ。

おっ、集まってる集まってる。今日のイベントはKOF96とリアルバウト餓狼伝説スペシャルで、ライター陣との対戦。参加人数が予想したほどは多くなかったので、ほぼ店内にいた全員と対戦。

KOFに関しては、CHUとぴぐは操作感覚を忘れちゃったということで、P・鈴木を頑張らせることにした。みんな「お前ら、いまだにKOF現役とちゃうか?」と思わせるくらいにいい動きをしていたのが印象に残った。

リアルバウトは発売されて少し時間が経っていたためか、各キャラクターとも研究が進んでいたようだ。思わず「ほぅ、ほう、おぉ」と感心してしまうシーンもあった。

そんなこんなでイベント（対戦大会）も無事終了し、恒例の記念撮影。ただ今回は、お店の前にスペースがなかったため、店内での撮影となった。

それでは、次回は「㋘屋各店舗ミニツアー」の第三弾、「嗚呼、何ゆえ戦火は尽きぬ、大阪は赤く燃ゆ」の巻だ。

乞うご期待。



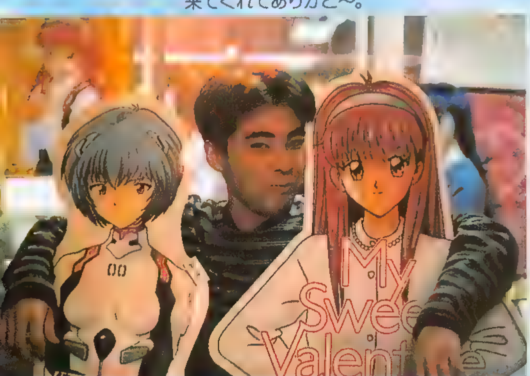
CHU（右）もたまには真剣な眼をするんだな。



所狭しと筐体まわりに集うイベント参加者。来てくれてありがと〜。



全員とじゃないケド、恒例の記念撮影。





イベント終了後、対戦談義に花が咲く。こういったコミュニケーションも宅配便の目的のひとつなんだよ。

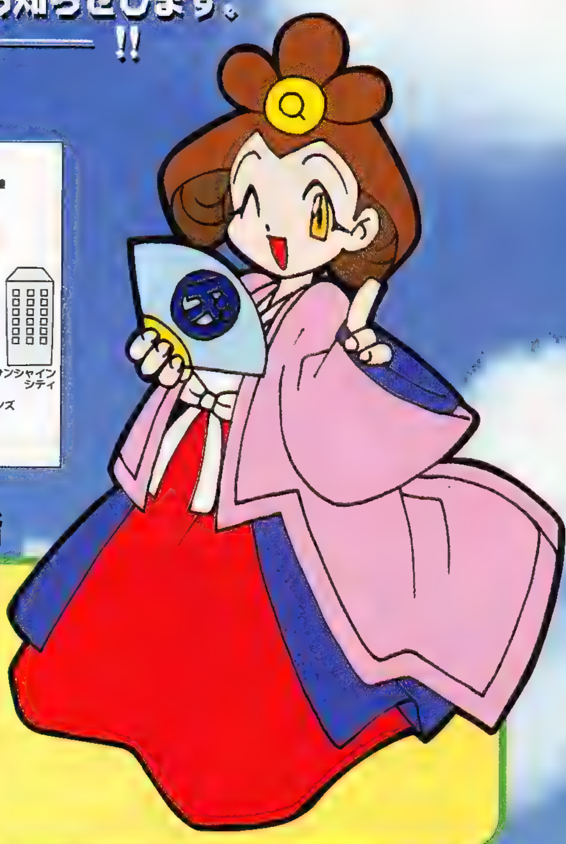
「ぴぐさん、オレ、シアワセっす♡」「おう、分かったからさっさと東京帰れよCHU♡」宅配便では、こんな楽しい連中が遊びに行きます。

マルゲ屋6号店は
春休み
池袋にオープン!!

仙台店に続いて東京・池袋にマルゲ屋をオープンします。
魅力的なゲームグッズを、買いたいときに買いやすい場所で
お届けする―― そんなマルゲ屋池袋店を目指しています。
オープニングイベント情報は次号でお知らせします。
ゲーメスト4月15日号に注目―― !!


▲マルゲ屋入り口





住所：東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2階

人材募集

【勤務地】マルゲ屋池袋店　※アルバイト募集
マルゲ屋大阪上六店　※アルバイト募集
ゲームセンター（神田神保町）※アルバイト募集
【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送り下さい。
選考の上、面接日をご連絡します。
※アルバイトの面接は現地で行います。
【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
ＴＥＬ03-3293-9069　担当／都築まで

天下一ゲーマーの店
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

ゲームのプロになりたいなら、まず調べなさい。

ゲームスクール

ゲ

カリキュラム【CURRICULUM】 学生のレベルに応じ、系統だった教育計画。

【解説】ゲームが作れるようになるか？
自分のレベルや目的に合ったカリキュラムが選択できるか？実際にゲーム開発を経験した常勤講師が中心か？授業内容・講師の実力を逆チェックしよう。

即戦力【PROFESSIONAL】 訓練を受けなくてもすぐ戦える能力。

【解説】即戦力は本当か？
ゲーム制作の技術の進歩はすさまじいが、徹底した基礎技術の習得とその上に積み上げられる応用技術によって、即戦力となりえるのだ。

最新設備【LATEST EQUIPMENT】 ある目的に必要なもので、最も新しいものを備え付けること。また備え付けられたもの。

【解説】最新設備の実体は？
最新設備であっても、学生が自由に使える開発環境でなければ意味がない。この点も要チェック。

発表【PRESENTATION】 世の中へおもてむきに知らせること。大勢の人々に示すこと。

【解説】発表のチャンスはあるか？
作品を作っても発表の機会がなければ、多くの人に自分の実力を知ってもらえない。発表のチャンスがあるかどうかも重要なチェック項目だ。

支援制度【SUPPORT SYSTEM】 支え助ける(援助する)ための制度またはシステム。

【解説】学生支援制度はあるか？
国際的活躍を目指すための留学制度や作品を世に出すための学生作品商品化制度や独立支援制度などやる気と独立心をサポートするシステムがあるかどうかも重要だ。もちろんゲーム会社への就職実績は重要チェック項目だ。

ハート【HEART】 心臓。心。

【解説】ハートは確かか？
ゲーム創作に一番大切なのは熱いハートだ。モノづくりの伝統や校風か生きているかどうかも大切なポイントだ。

学校説明会【SCHOOL GUIDANCE】 学校の教育方針、教育内容について入学希望者に説明する集まり。

【解説】学校説明会や体験入学
学校説明会や体験入学に積極的に参加し、自分の目標に合ったスクールかどうか、自分の目で確かめることが、最も重要だ。

ゲームスクール

ゲ

願書受付中

HUMAN CREATIVE SCHOOL

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程 2年制 ●募集定員 250名
ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他

マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制 ●募集定員 100名
3D実習I&II アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他



学校説明会&体験入学
3/9(日)
当日、こんなことができる!
ゲームプログラミング(Dos/V) & 3Dグラフィックス(Mac)体験
学校見学 随時受付中

ヒューマン クリエイティブ スクール

0120-37-9898

ホームページアドレス http://www.human.co.jp
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL 0422-23-1111

夢のままでは終わらせない。
そんなキミの明日を応援したい。

97年度体験説明会

開催日
3月8日(土)
3月22日(土)

時間
PM2:00 ～ PM5:00

場所
本学院







21世紀が求める新しいクリエイターのために
■**マルチメディアクリエイター科**(2年制)

ゲーム商品化へ学院のバックアップ
■**ゲーム開発研究科**(3年制)

ゲーム業界まで広がる活躍のフィールド
■**アニメーター科**(2年制)

願書締切迫る！

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成 97年度生願書受付中

■**ゲームクリエイター科**(2年制)
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●[illegible]●[illegible]

■**ゲーム開発研究科**(3年制)
●3年間のカリキュラムと学院の支援制度で[illegible]

■**ゲーム企画シナリオライター科**(2年制) 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■**マルチメディアクリエイター科**(2年制)
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタル[illegible]●[illegible]●[illegible]

■**CGアニメクリエイター科**(2年制)
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ●[illegible]●[illegible]

■**アニメーター科**(2年制) 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●[illegible]

■**声優タレント科**(2年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●[illegible]●[illegible]

■**コミック科**(2年制)
●ファンタジーコミック作家●[illegible]●[illegible]●[illegible]

■**ノベルス・ライター科**(2年制) 新設
●[illegible]ノベルス●SF●コミック原作●[illegible]●[illegible]●ゲームライター

[illegible] 19:00から学べるプロへの近道 授業時間(19:00～21:30) [illegible]

■**ゲームクリエイター専科**
□**ゲームクリエイター基礎コース**(週1回/6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口
□**ゲームプログラムコース**(週2回/1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■**CGクリエイター専科**(週1回/1年制)
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定[illegible]

■**インターネットクリエイター専科**(週1回/6ヶ月) 新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■**声優専科**(週1回/1年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●[illegible]

■**アニメーター専科**(週1回/1年制)
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●[illegible]

■**コミック専科**(週1回/1年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●[illegible]●[illegible]

■**ノベルス専科**(週1回/1年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●[illegible]●[illegible]●[illegible]

■**アニメーション演出専科**(週1回/1年制) 新設
●セル/デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■**ファンタジーイラスト専科**(週1回/1年制) 新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

学校見学随時受付中！ 資料・説明会のお問い合わせ 0120-41-4600

入学案内書無料進呈 【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科、7.雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト②係
FAX.03-3406-5070



MARVEL X
マーヴルクロス
NO.11
SHOPRO WORLD COMICS
盲目のヒーロー
デアデビル
ファンの熱望にこたえて
いよいよ登場!
全国書店にて絶賛発売中!
《マーヴルコミックス日本語版》
■B5変型判■980円(税込)
掲載コミックス
スパイダーマン (第1回/全3回)
最愛の人メリー・ジェーンをつけ狙う怪しい影。
トッド・マクファーレンが描くスパイディ3回連載スタート。
大好評連載!
スパイダーマン
デアデビル:ラブ アンド ウォー (第1回/全3回)
盲目のヒーロー、デアデビルがマーヴルクロスに初登場。ビル・シンケビッチが描く圧倒的なアートコミック。
X-メン:ダークフェニックス・サーガ (第2回/全5回)
超大作「ダークフェニックス・サーガ」第2回。フェニックス、そしてX-メンに迫る哀しい運命とは……?
小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 昭和ビル TEL.03(3222)9853 FAX.03(3222)6397
マーヴルクロス①〜⑩/好評発売中
TM&© 1997 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.



最高の舞台が待っている。
BOUT
シャル　ネオジオに登場
CIAL
LAURENCE
ANDY
Real Bout SPECIAL
ネオジオCD専用ソフト3月28日発売予定/価格 6,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット好評発売中/価格32,000円(税別)
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。
®
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス･エヌ･ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
REAL
リアルバウト餓狼伝説スペ
SPEC
PLAYER
TERRY BOGARD
WOLFGANG KRAUSER
SELECT



画面は開発中のものです。

《ストリートファイターEX》シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ストリートファイターⅢ》を準備中です!!

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/



情熱を継ぐ者たち!
◆新世代の闘いに挑むリュウ、ケン。
さらに<9人の新キャラ>登場。闘いは新たな領域へ。
◆3つの超必殺技の選択で闘いのバリエーションがUP!!
<スーパーアーツセレクト>
◆相手の攻撃をタイミングよくブロック。
即座に相手のスキを攻撃せよ!!<ブロッキング>
◆新開発<CP-システムⅢ>が滑らかな動き、
超美麗のグラフィックを鮮やかに再現する。
CP SYSTEM Ⅲ
第2弾
'97春・登場!
株式会社カプコン®
<AM販売事業部> ●本社/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)223-3339
松山/(0899)34-8786 福岡/(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
March 3.30 1997
No.191
平成9年3月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第5号通巻191号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
特別価格530円(本体515円)送料140円



雑誌22445-3／30 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan
T1022445030533